

Mark er at draumum

Drømmenes narrative funksjon i islendingesagaer

Carline A. M. Tromp



Mastergradsavhandling i norrøn filologi
Institutt for lingvistiske og nordiske studier
Universitetet i Oslo
Våren 2012

Sammendrag

I denne avhandlingen undersøker jeg drømmemotivets funksjon i islendingesagaer. Beskrivelser av drømmer forekommer ofte i islendingesagaer, og de gir vanligvis et frempek til ting som kommer til å skje. Sagadrømmer går alltid i oppfyllelse, og de blir gjennomgående oppfattet som viktige i samfunnet som beskrives. Drømmene spår altså fremtiden, men ikke direkte: de inneholder symboler og elementer som ikke hører hjemme i det realistisk skildrede landskap som islendingesagaene er satt inn i.

I undersøkelsen kombinerer jeg strukturalistisk litteraturanalyse og semiotisk teori for å analysere drømmemotivet. Først ser jeg på motivets utforming og innholdselementer i et større tekstmateriale. Hovedtyngden i oppgaven ligger på en tekstanalyse av to sagaer som inneholder spesielt mange drømmer: *Gísla saga Súrssonar* og *Laxdæla saga*. Resultatene fører til en tolkning av motivet som en form for mental reise, der en person i søvne krysser grensen til en annen verden. I denne verdenen finnes det kunnskap om fortid og fremtid, og drømmeren kan møte på fantastiske vesener og symbolske dyr og objekter. Disse symbolene har betydning i ulike fortolkningstradisjoner eller *semiotiske rom*: de vekker assosiasjoner til førkristen mytologi og folketro, men kan igjen ha andre betydninger i kristen og litterær tradisjon. Jeg argumenterer for at dette kan ha vært en bevisst strategi i møte med et samtidig publikum. Islendingesagaene trekker linjer til både en mytisk fortid og en større, kristen verdenshistorie. Sagaene forteller om folk som skal ha levd på Island i førkristen tid, men kan også leses allegorisk. Drømmene, som viser sitt budskap gjennom universelle og flertydige symboler, fungerer som en pekepinn for å trekke lesningen opp til et høyere nivå.

Takk

Folk sier gjerne at det er et ensomt arbeid å skrive masteroppgave, og det har riktig nok vært noen helger i (frivillig) eksil. Men over det hele har det vært mange som har bidratt til at mastermonsteret ble temmet før det kunne spise opp forfatteren. En stor takk rettes til Jon Gunnar Jørgensen for å ha vist interesse i prosjektet fra starten av, og for god og stødig veiledning i prosessen med å gjøre om en noe vag idé til en avhandling. Jeg vil også takke Karoline Kjesrud for gjennomlesning og innspill, og ikke minst entusiasmen hennes! Oppgaven hadde sannsynligvis fortsatt sett ut som en kaotisk ball av tekst uten Geir Erikstads uvurderlige tekniske evner og Martin Bull-Gundersens skarpe blikk og røde penn. I tillegg vil jeg takke Karl G. Johansson for oppmuntrende kommentarer og for å minne meg på at det finnes spennende prosjekter både ved siden av og etter masteroppgaven.

Det finnes visst også et liv utenfor studiene. Jeg vil sende en takk til alle vennene mine, men spesielt til redaksjonene i Filologen og Vellum for å gi meg andre ting og deadlines å tenke på, og sørge for at skrivegleden aldri forsvant; til nynorsk misantropisk symjelaug for paraplydrinker og motivasjonssamtaler; til Line for litt over middels absurde Blindernhverdager; til MIS-gjengen i Reykjavík for nye perspektiver og diskusjoner i heite potter; og til Torggata 25-gjengen for å holde ut med den noe zombieaktige versjonen av meg som de måtte bo med i siste innspurten.

Tot slot de Nederlanders! Ik wil mijn moeder bedanken voor het feit dat ze me altijd heeft laten doen wat ik wil, hoe merkwaardig of onpraktisch ook. Mijn persoonlijke mastercoach Tessa voor inspiratie & motivatie. En natuurlijk Frans-Jan, mijn lief. Dáárvoor.

Innhold

1	Innledning	1
1.1	Drømmer i islendingesagaene	1
1.2	Hypotese og fremgangsmåte	3
1.3	Tidligere forskning	5
2	Materiale	8
2.1	Islendingesagaer	8
2.1.1	Sagaverdener	10
2.1.2	Utvalgt materiale	12
2.2	Drømmemotivet i islendingesagaene: et fugleperspektiv	14
2.2.1	Motivets elementer	15
2.2.2	Innhold	17
2.2.3	Holdninger til drømmer	21
3	Metode og teoretisk bakgrunn	24
3.1	Kommunikasjon med materialet	24
3.2	Narrativ analyse	26
3.3	Tekst og tegn	29
4	Hva er en drøm?	32
4.1	Hva er en drøm?	32
4.2	Drømmens språk	35
4.3	Drømmer som litterært motiv	36
4.3.1	Fra fenomen til motiv	36
4.3.2	Narrative funksjoner	38

5	Drømmene i <i>Gísla saga Súrssonar</i>	40
5.1	Sagaens struktur	40
5.1.1	Sammendrag	41
5.1.2	Setting, aktører og plot	44
5.2	Drømmene	47
5.2.1	Struktur og plot	47
5.2.2	Drømmens kronotop	50
5.2.3	Elementene i drømmene	50
5.2.4	Skaldedikt og drømmer	53
5.3	Grenseoverskridelse og fortelling på flere plan	57
5.3.1	<i>Draumamaðr mikill</i>	57
5.3.2	Reisen til drømmeverdenen	58
5.3.3	Konsekvenser for lesningen: flere lag av betydning	59
5.4	Oppsummering	60
6	Drømmene i <i>Laxdæla saga</i>	62
6.1	Sagaens struktur	63
6.1.1	Sammendrag	63
6.1.2	Setting og aktører	64
6.1.3	Drømmene	66
6.2	Gudruns drømmer	67
6.2.1	Symbolikken	69
6.2.2	Drømmeren og fortolkeren	71
6.2.3	En religiøs plotutvikling	74
6.3	Flere drømmer: et møte mellom fortid og fremtid	76
6.3.1	Mytiske, magiske og fantastiske elementer i <i>Laxdæla saga</i>	76
6.3.2	Mot en ny verden	79
6.4	Oppsummering	82
7	Oppsummering: Drømmemotivets funksjoner og muligheter	84
7.1	Drømmen som reise til en annen verden	84
7.1.1	Mytiske verdener	85
7.1.2	Drømmeverdenen	86
7.1.3	Drømmen som reise	89
7.2	Fra mytisk fortid til dommedag: drømmer og tid	90

7.2.1	Fortid og fremtid	90
7.2.2	Strukturell typologi	91
7.3	Tegn og tolkning	93
7.3.1	Quadriga	94
8	Konklusjon	96
	Bilag 1	105
	Bilag 2	107

Kapittel 1

Innledning

1.1 Drømmer i islendingesagaene

«Gísli var vitr maðr ok draumamaðr mikill ok berdreymr.» («Gisle var en klok mann og en stor drømmer, og han var sanndrømt.¹») (*Gísla saga Súrssonar*, 70). Slik beskrives en av den islandske sagalitteraturens mest kjente hovedpersoner, Gisle Sursson. I sagaen om Gisles liv får drømmene hans stor plass, og denne sagaen er ikke et unntak. Beskrivelser av drømmer forekommer i mange islendingesagaer. Motivet er velkjent: drømmenes gåtefulle vesen har inspirert mang en forfatter, og de finnes i alle typer litteratur fra Bibelen til romantiske dikt. Men drømmene i islendingesagaene er ikke poetiske. De handler ikke om kjærlighet og fantasier, men om konkrete hendelser; ikke sjeldent varsler de om en kommende kamp eller heltens bane. Sagaene for øvrig beskriver stormenn i det islandske samfunnet i perioden fra landnåmstiden til rundt år tusen, og forteller om bosetting, reiser, familiefæider og rettssaker. Samfunnet er beskrevet realistisk, og sagaene henviser til genealogier, stedsnavn og landemerker som gir inntrykk av at de er ment som ren historiskrivning. Men sagaene er også formet i en litterær tradisjon, og det er lett å identifisere mønstre og motiver som går igjen i saga etter saga. Dette gjelder blant annet beskrivelser av drømmer. Det er ikke alle som er overbevist om drømmenes verdi: «Ekki er mark at draumum» («Drømmer har ingen betydning»), sier Torstein i *Gunnlaugs saga ormstunga* (s. 53). Men sagadrømmene har likevel en tendens til å bli knyttet til viktige hendelser.

¹De norrøne sitatene i avhandlingen er fra utgaver som er oppgitt i litteraturlista. Oversettelsene er mine egne

I denne avhandlingen vil jeg undersøke de narrative funksjoner som drømmer har i islendingesagaene – eller med andre ord, hvordan de blir brukt for å fortelle historien. Alle tekster, både fiktive og historiske, beror på valg som er tatt av forfatteren²: stoff, fortelleperspektiv, stil, etcetera. Valgene blir påvirket av rådende normer og konvensjoner i forfatterens samtid, og det er slik fortelletradisjoner og litterære sjangre utvikler seg over tid. Det vil så oppstå en rekke strukturer, motiver og elementer som er typisk for sjangeren. I islendingesagaer gjelder dette for eksempel reisemotivet, hevnmotivet og bruk av skaldestrofer i fortellingen. Også drømmer er et slikt motiv³. De forekommer ikke i alle islendingesagaer, men ofte nok til å kunne kalles typisk for sjangeren. Drømmemotivet er igjen bygd opp av gjenkjennelige innholds- og stilistiske elementer. Det er nærliggende å tro at et slikt velbrukt og gjenkjennelig motiv kan ha fylt bestemte funksjoner innenfor sagaen som helhet, og at et samtidig publikum ville ha kjent igjen og forstått disse funksjonene. Spørsmålet mitt er altså todelt: hva er drømmenes narrative funksjon i islendingesagaer, og hvordan kan dette påvirke forståelsen og lesningen av sagaene?

Fortellinger om drømmer forekommer ikke bare i islendingesagaer. De finnes tvert imot overalt i sagamaterialet og dessuten i Eddadikt, *Landnámabók* og *Íslendingabók*. I tillegg er motivet utbredt i utenlandsk litteratur som ble oversatt til norrønt. Når jeg velger å fokusere på islendingesagaene har dette to grunner. For det første er det nødvendig å avgrense temaet for å kunne behandle det utfyllende nok på begrenset plass. For det andre vil jeg se hvordan drømmer passer inn i verdenen som skildres i denne sjangeren. Sjanger er en måte å forstå et materiale på: Jonathan Culler kaller prosessen der en leser forstår hva slags tekst hun har foran seg og hvordan den skal leses, for litterær kompetanse. Denne prosessen foregår stort sett ubevisst, men former våre forventninger til en tekst (Culler 2002, 135-137). Lignende motiver kan leses og tolkes forskjellig ut fra forskjellige forventninger og i kontekst av forskjellige tekstuelle verdener. I denne oppgaven vil jeg altså se på drømmenes narrative rolle i den helt spesielle forestillingsverdenen som skildres i islendingesagaene.

²Ordet «forfatter» er problematisk når det gjelder sagalitteraturen, og blir her ikke brukt for å beskrive en konkret person men heller en fortelletradisjon eller implisitt avsender. Dette vil bli utdypet i 3.1.

³Begrepet *motiv* brukes i litteraturvitenskapen for å betegne et gjennomgående tema i et verk eller som vender tilbake i flere verk. *Motiv* må altså ikke forveksles med *motivasjon*, som er en persons grunn til å handle.

1.2 Hypotese og fremgangsmåte

Den mest umiddelbare funksjonen av drømmemotivet i sagaene er at det, akkurat som spådommer eller andre typer varsler, gir et frempek til noe som skjer senere i historien (Andersson 1967, Lönnroth 2002, m. fl.). Men å gi et slikt frempek er ikke den eneste funksjonen av drømmene. Gjennom en strukturell analyse av to verk vil jeg vise at det er mye mer som skjer når fortelleren velger å beskrive en drøm. Jeg vil argumentere for at drømmemotivet kan ha forskjellige funksjoner, som er relaterte og av og til glir over i hverandre:

- Frempek og spenningsskapende narrativt element
- «Narrativt fristed» for ting som ellers ikke passer inn i en realistisk historie (skifte fortellemodus)
- Mulighet for å tematisere og problematisere forholdet mellom fortid og nåtid
- Mulighet for å ta opp sagaens tematikk på flere nivå

Utgangspunktet for min analyse er at verdenen som beskrives i islendingesagaene er en litterær konstruksjon. Mens det ikke er mulig å få et fullstendig bilde av det historiske Island rundt landnåmstiden, kan tekstene som foreligger brukes som materiale for analyse: «Islændingesagaerne danner et helt betydningsunivers, en kultur, som kan analyseres til bunds, eftersom den kun består af tekst.» (Meulengracht Sørensen 1993, 17). Disse tekstene er skrevet i kristen middelalder, basert på kunnskap og ideer om det førkristne Island som lå flere århundre tilbake i tid. I de siste årene har sagaene ofte blitt lest som en del av prosessen som kalles kulturell hukommelse («cultural memory»). Dette handler om hvordan et samfunn bygger et kollektivt minne om fortiden gjennom tekster og tradisjoner. I denne konteksten argumenterer Pernille Hermann for at islendingesagaene kan forstås som «founding texts» eller opphavsmyster. Myter i denne forstand er tekster om fortiden, som svarer på spørsmål om hvor mennesker kommer fra og hvem de er (Hermann 2010, 73-74). Islendingesagaene skildrer en verden som befinner seg mellom en legendarisk fortid og samtiden. I enhver litterær verden finnes det regler for hva som er mulig og ikke mulig (Torfi Tulinius 2000, 250). Islendingesagaene holder seg stort sett til en realistisk modus; til forskjell fra f. eks. fornalderssagaene, som er satt i en fjern og mytisk fortid, er det ikke vanlig å møte på valkyrier, drager eller andre fantastiske vesener. Det er likevel mulig å møte slike vesener i drømmer. Som mine undersøkelser kommer til å vise ble drømmer

sett på som en måte å komme i kontakt med og samle kunnskap fra en annen sfære. Men hvordan skjer dette egentlig? Hvordan ser denne sfæren ut, og hvilken kunnskap kan man få der?

Som sagt inneholder sagadrømmer ofte et varsel om en konkret hendelse i fremtiden. Varslene kan være mer eller mindre åpenlyse. Drømmer er fulle av symboler som kan ha flere betydninger. For at budskapet skal forstås må de fortolkes. Når man ser på sagaens fortellestruktur betyr dette at den samme historien kan fortelles opp til tre ganger: først som (symbolsk) drøm, så gjennom en tolkning, og til sist når det som ble varslet i drømmen skjer i sagaens virkelighet. Budskapet er det samme, men utformingen er forskjellig. Spørsmålet er hvordan en slik gjentakelse vil påvirke lesningen og forståelsen av sagaen. I min undersøkelse vil jeg vise at dette kan sees i relasjon med en lesepraksis som var vanlig i middelalderen. Her tok man utgangspunktet i at tekster kan ha flere lag av betydning. Spesielt i lesning av Skriften var det vanlig å operere med tolkning på flere nivåer, men det begrenset seg ikke til religiøse tekster. Det som på overflaten er en saga om én bestemt historisk person eller familie, kan bli til en mer universell fortelling om konflikter, moral og livet etter døden. Symbolene i drømmer kan ofte leses og utlegges i forskjellige kontekster: både som historiske elementer tatt fra førkristne myter, som rent litterære motiver, og som elementer i en allegorisk lesning som trekker sagaen inn i en religiøs kontekst.

Hovedpoenget i denne undersøkelsen er ikke å gi en endelig tolkning av drømmene og sagaene jeg ser på. Jeg ser først og fremst på motivet som et strukturelt element i sagaen, og vil gjennom tekstanalysen undersøke hvordan det kan skape mening. Fremgangsmåten er inspirert av Jonathan Cullers definisjon av strukturalismen: «Rather than a criticism which discovers or assigns meanings, [structuralism] would be a poetics which strives to define the conditions of meaning.» (Culler 2002, xiv). Materialet er sagaene som de foreligger: som litterære verk fra middelalderen. Disse tekstene forener likevel i seg elementer fra forskjellige tider: overlevert kunnskap og tradisjon om samfunnet de beskriver, og litterære og religiøse symboler og motiver som utviklet seg gjennom en voksende skriftkultur. Derfor vil jeg noen steder i analysen ta en digresjon til lignende motiver i andre sjangrer eller til bruk av symboler andre steder, som kan ha påvirket både utformingen og forståelsen av sagaene. For å se på sammenspiillet av alle disse elementene i sagaene tar jeg i bruk semiotisk teori, som er basert på at all tekst og kommunikasjon består av tegn som kan ha flere betydninger.

Disposisjon

Tema for denne avhandlingen er «drømmer i islendingesagaer», noe som innebærer et sjangerperspektiv. Innenfor dette formatet vil det være umulig å gi en analyse av alle drømmer i alle sagaer. Hoveddelen av avhandlingen består derfor av tekstanalyse av to utvalgte sagaer hvor drømmer spiller en viktig rolle: *Gísla saga Súrssonar* og *Laxdæla saga*. For å skape en litt bredere bakgrunn til denne analysen vil jeg i kapittel 2 gi en introduksjon til islendingesagaene som sjanger, samt en overfladisk oversikt over drømmemotivets utforming i et mer omfattende materiale. Kapittel 3 beskriver metodene som brukes og en kort introduksjon til teorien disse er basert på. At drømmer ble et litterært motiv beror på forestillinger og ideer om drømmen som et virkelig og universelt menneskelig fenomen, noe som jeg vil se på i kapittel 4. Her gir jeg en kort oversikt over forskjellige teorier og idéer om både virkelige og litterære drømmer, med hovedvekt på middelaldersk drømmeteori. Kapittel 5 og 6 er viet til tekstanalyse av henholdsvis *Gísla saga Súrssonar* og *Laxdæla saga*. I analysene tar jeg utgangspunkt i sagaene i sin helhet og drømmenes funksjon i den, men jeg vil spesielt i kapittel 6 også gå dypere inn på noen spesifikke drømmescener. Funnene fra tekstanalysene vil bli diskutert i kapittel 7. Her vil jeg forsøke å tegne et omriss av drømmemotivet og dets funksjoner i islendingesagaene før jeg avslutter i kapittel 8 med en konklusjon.

1.3 Tidligere forskning

Drømmene har lenge vært et tema i sagaforskningen. Et tidlig verk om temaet – *Über die Träume in der altnordischen Sagaliteratur* – ble skrevet av den tyske filologen Wilhelm Henzen i 1890. Han kobler drømmene til den sterke skjebnetroen som gjennomsyrrer sagaverdenen. Drømmen hos Henzen er en konkret manifestering av skjebnens jerngrep om livet: «[...] der Traum gilt als Stimme des unabwendbaren Schicksals.» (Glendinning 1974, 12). Georgia Dunham Kelchner, som i en avhandling fra 1935 samler en imponerende mengde drømmer fra ulike typer norrøn litteratur, legger vekt på drømmenes egenskap til å reflektere samfunnets livssyn. I motsetning til Henzen mener Kelchner at det finnes spor av autentiske, førkristne drømmer i sagamaterialet som foreligger. Hun sammenligner drømmene i sagalitteraturen og Eddadiktning med folkløse, og ser på overgangen fra førkristen til kristen religion som reflekteres i valget av drømmebilder. Kelchner skriver at drømmer etter hvert også ble brukt som litterært virkemiddel, men mener dette ikke har vært tilstrekkelig undersøkt:

Although no attempt has been made to estimate to what extent specific dreams in Old Norse literature are employed as literary conventions, it is suggested that the simpler the dream, the more likely it is to approximate to real experience. On the other hand, there is no doubt that the later and more intricate dream becomes a recognized and highly developed device for the better unification of material. (Kelchner 1935, 76)

Et omtrent samtidig verk (1934) av danske Margarete Haeckel peiler seg inn på akkurat dette området: den estetiske og kompositoriske funksjonen av drømmene. Haeckel ser blant annet på drømmen som en måte å øke spenningen og stemningen i verket, noe som igjen er uløselig knyttet til skjebnetroen (Glendinning 1974). Den filologen som kanskje har skrevet mest om sagadrømmene er Gabriel Turville-Petre, som blant annet har vist hvordan visse motivgrupper går igjen i sagaene og islandsk folkløse («Dreams in Icelandic Tradition», 1958) og har oversatt og kommentert en islandsk drømmebok fra middelalderen («An Icelandic version of the *Somniale Danielis*», 1968).

Det finnes ellers mange studier av drømmer i enkeltverk, både i islendingesagaer og annet materiale. For å nevne noen: Richard Perkins (1977) har skrevet om drømmene i Flóamanna saga, Turville-Petre (1944) har tatt for seg drømmene i *Gísla saga Súrssonar*, og mer nylig har Ármann Jakobsson (2008) publisert en artikkel om drømmene til Gudrun i *Laxdæla saga*. En utfyllende undersøkelse av de mange drømmene i *Sturlunga saga* er skrevet av Robert James Glendinning (1974). Han konkluderer med at drømmene har en viktig rolle som sammenbindende element i dette sammensatte verket, samtidig som de reflekterer forfatterens etiske vurderinger av hendelsene han beskriver.

Drømmenes narrative funksjon blir tatt opp i Theodore M. Anderssons strukturelle tilnærming til islendingesagaene (Andersson 1967). Han mener at drømmer, i likhet med syn, spådommer og andre varseltegn, brukes som retoriske grep for å bygge opp til en sentral konflikt i sagaen. Det symboltunge språket i drømmene skaper i tillegg stemning og spenning. Lars Lönnroth gir en presis beskrivelse av hvordan drømmer fungerer som frampek:

[...] a dream in a saga, usually reported by the dreamer to a confidant, is always a concealed warning to the dreamer, a warning that the proper confidant will be able to interpret correctly: the meaning of the dream is always that this or that – usually something horrible – is going to happen to the dreamer, his kinsmen, or the neighborhood where he lives. (Lönnroth 2002, 456)

Ifølge Lönnroth er drømmens hovedfunksjon altså alltid å varsle. Samtidig mener han i likhet med Kelchner at drømmer er vitne på en styrende metafysisk kraft «bak scenen», det være seg Gud eller skjebnen. Som tredje punkt nevner han at drømmer kan brukes til å fortelle noe om drømmerens psyke, selv om dette ikke er gjengs i sagalitteraturen.

Lönnroth mener at drømmene i islendingesagaer skiller seg ut ved at de ofte er mer komplekse og tvetydige enn drømmer i andre typer norrøn litteratur. De kan ikke forklares fullt ut, men gir oss et innblikk i et verdensbilde som ellers er utilgjengelig for oss, og viser i korte glimt en strid mellom metafysiske krefter. En lignende idé kommer frem i en svært interessant analyse gjort av Preben Meulengracht Sørensen. Han viser hvordan hedenske forestillinger kan vise seg som små glimt i fortellinger som ellers er skrevet innenfor en kristen middelaldertradisjon. Meulengracht Sørensen undersøker hvordan det vekkes assosiasjoner til dyrkelsen av guden Frøy i flere sagaer, gjennom parallelle hendelser, navn og motiver som forekommer flere steder (Meulengracht Sørensen 1992). Bernt Øyvind Thorvaldsen (2007) undersøker funksjonen av eddastrofer som forekommer i drømmer i samtidssagaene. Thorvaldsen bygger på Margaret Clunies Ross' inndeling av sagalitteratur i forskjellige modi og hevder at drømmekonteksten gjør det mulig å skifte modus fra det realistiske til det fantastiske.

Sagadrømmene har altså blitt undersøkt av mange, og de fleste av de ovennevnte bidrag til diskusjonen vil bli nevnt og brukt i min avhandling. Det som mangler er en fortsettelse av Georgia Kelchners arbeid, der ikke bare bildene i drømmer, men hele motivet undersøkes på en større skala enn i enkeltverk. En slik undersøkelse ville ha tatt mye mer plass og tid enn jeg hadde til rådighet, men jeg håper at min analyse av motivet kan være et startpunkt for videre undersøkelser.

Kapittel 2

Materiale

2.1 Islendingesagaer

Det norrøne sagamaterialet blir vanligvis delt opp i sjangre basert på tematikk, plassering i tid og rom og om de er originale eller oversettelser. Konger, bisper og helgener har sine egne, biografiske sagaer; fornalderssagaer er satt i en mytisk fortid, mens både samtids- og islendingesagaer beskriver familier og hendelser på Island. Det finnes rundt 40 tekster som regnes som islendingesagaer. De forteller om historiske personer som skal ha levd i perioden fra landnåmstiden til litt etter år 1000. Flere av sagaene begynner tidligere, og forteller om generasjonene som levde i Norge før noen av dem drar ut til Island. Det beskrives mange reiser, men hovedhandlingen foregår «hjemme» i et islandsk bondesamfunn hvor Alltinget er den høyeste autoritet. Et overordnet tema for hele sjangeren er forholdet mellom individet og fellesskap i dette samfunnet (Meulengracht Sørensen 1993, 14). Forholdet er ofte problematisk: kjernen av islendingesagaene er beretninger om konflikter, familiefæider og hevn, og de er gjennomsyret av en æreskodeks som hviler tungt på heltenes skuldre (Véstein Ólason 2004, 102). I tillegg forteller sagaene typisk om ting som bosetting og kjøp av land, giftemål, reiser, fordeling av makt og rettssaker. Sagastilen er korthugget og nøktern, og fortellerne er mer opptatt av hendelser enn av hovedpersonenes tanker og følelser. Det henvises ofte til muntlig tradisjon. Hvor mye av sagamaterialet som egentlig har blitt overlevert muntlig er et omdiskutert spørsmål, som jeg ikke vil gå videre inn på her. Sagaene som de foreligger i manuskriptene er først og fremst *litterære* verk, formet etter voksende sjangerkonvensjoner og påvirket av annen litteratur fra inn- og utlandet.

Det har vært ulike syn på hvorvidt islendingesagaene burde betraktes som historiske skrifter eller som ren fiksjon. Mens de tidligere har blitt sett på som troverdige kilder til

det førkristne islandske samfunnet, har historievitenskapen senere innsett de store metodologiske problemene med dette. Det ligger flere hundre år mellom perioden som beskrives og de tidligste overleverte manuskriptene, og det finnes mange mønstre og motiver som tydelig har blitt påvirket av litterær tradisjon. Meulengracht Sørensen mener at det er feil å lete etter historien «bak» tekstene: sagaene *er* historien, formet til meningsfulle bilder. «Det er ikke en sådan sandhed bag tekstens form. Sagaerne har omsmeltet traditionens materiale, og formen er i sig selv en viktig del av sandheden.» (Meulengracht Sørensen 1993, 19). Det er derfor heller ingen motsetning mellom å fortelle om historiske begivenheter og å modellere dem etter en struktur fra heltediktningen eller et annet kjent litterært forbilde. «Sagaen er ikke fiktiv i moderne forstand. Den skildrer den historiske virkelighet; men i bestemte mønstre, som ikke røkkes av historiens individuelle kendsgerninger.» (Meulengracht Sørensen 1993, 27).

Forestillingen om fortiden har blitt formet gjennom nedskrivning av tekster, en prosess som har blitt kalt for «tekstualiseringen av historien» (Véstein Ólason 2004, 105). Resultatet er et korpus av tekster som beskriver en felles sagaverden. Korpuset preges av intertekstuelle forhold mellom tekstene: de samme mennesker, situasjoner og steder nevnes i flere sagaer. Det er viktig å huske at sagaverdenen ikke er en gjenspeiling av verden som den var i den omtalte perioden, men er en historisk og litterær konstruksjon. «Thus, the sagas express the view held at their time of writing, by their authors and others, of the past they describe.» (ibid.). Mellom manuskriptene og tiden de beskriver ligger ikke bare avstand i tid, men også en av de viktigste hendelser i Islands historie: kristningen i år 1000. Forfattere og kopiister som skrev ned tekstene ble opplært i en i høy grad kristen og lærd tradisjon. Verdenen de beskriver er farget av både denne bakgrunnen og deres kunnskap og forestillinger om et førkristent samfunn og verdensbilde.

Islendingesagaenes stoff er historisk: de beskriver mennesker som skal ha levd på Island og som ofte har fått mange etterkommere: med andre ord forfedrene til de som skrev og leste tekstene. Pernille Hermann mener at islendingesagaene kan analyseres som opphavsmyter, selv om tiden de forteller om ikke er mytisk, men historisk fortid. Hermann bruker mytebegrepet til å betegne fortellinger om fortiden som er meningsfull for samtiden. «It implies that later times can be explained with reference to the past, and that the past is an entity working as an argument for present and future conditions.» (Hermann 2010, 74). De følger et strukturelt skjema som svarer på urspørsmål om hvor vi kommer fra, hvem vi er og hva vår rolle er i verden. Typisk for opphavsmyter er at de både markerer avstand og kontinuitet til nåtiden. Det trekkes direkte linjer til samtiden gjennom å ramse

opp ætter, men også ved å referere til for eksempel stedsnavn og landemerker som er gjenkjennelig for et publikum. Samtidig er samfunnet som beskrives – spesielt før kristningen – tydelig forskjellig fra det moderne. I sagaene vises dette for eksempel ved at utdaterte seder og skikker blir forklart, og gjennom kommentarer som at det var slikt folk gjorde før (Hermann 2010). Ifølge Torfi Tulinius er islendingesagaene plassert i en verden som befinner seg i en «ontologisk usikker» posisjon: mellom førkristen fjern fortid og kristen samtid. «They take place in a transitory period between paganism and Christianity and they are constantly, often discreetly though, being opposed in the texts.» (Torfi Tulinius 2000, 253). Et eksempel på denne drakampen mellom det hedenske og det kristne er et motiv som Lars Lönnroth kaller «the noble heathen» (Lönnroth 1976, 137). Dette er en person som lever før kristningen, men som likevel lever sitt liv i tråd med en naturlig, kristen etikk innenfor sin egen tids samfunn. Dette vil jeg komme tilbake til i tekstanalysene i kapittel 5 og 6.

2.1.1 Sagaverdener

Innenfor sagamaterialet kan man se en tydelig forskjell mellom sagaer som settes inn i en fjern, legendarisk fortid og de som plasseres nærmere forfatterens samtid. Hovedregelen er at jo lenger tilbake i tid man går, jo mer fantastiske blir omgivelsene. Man kan si at sagalitteraturen viser forskjellige verdener som vanligvis (men ikke alltid) er koblet til bestemte sjangre. Sjanger kan forstås som et konsept eller en «funksjon» av språket, som definerer en tekst og bestemmer leserens forventninger (Culler 2002, 159). Å forstå et verk som del av en sjanger gjør den mindre kompleks og mer forståelig (Hawkes 2003, 81-83). Det som definerer en slik sjanger-verden er plassering i rom og tid eller *kronotop*. Bakhtin definerer kronotop som en kombinasjon av rommet teksten er satt inn i, og reglene for hvordan tiden flyter i dette rommet og hva som er mulig (Bakhtin 2002, 15). Leseren eller tilhøreren vil kjenne igjen denne kronotopen og forstå hva hun kan forvente. I noen kronotoper vil det være vanlig å møte på magi eller fantastiske vesener; i andre vil dette bryte dette med tekstens krav på realisme.

Grensene mellom de forskjellige sjangre i sagamaterialet er ikke helt klare. Flere tekster inneholder elementer fra flere verdener og sjangre, så det er heller en glidende overgang mellom dem. Lars Lönnroth påpeker at fantastiske elementer i islendingesagaer vanligvis tiltar jo lenger hjemmefra man kommer. Han beskriver sagaverdenen skjematisk som et sett konsentriske sirkler: innerst er gården og det islandske bondesamfunnet. Påvirkningen av overnaturlige, magiske eller demoniske kreftene tiltar når sagahelten reiser ut i verden. Ytterst i denne modellen er de abstrakte drivkreftene, gudene og skjebnen. Mens de norrøne

gudene ikke har en prominent plass i islendingesagaene er skjebnen alltid tilstede: «Fate may be said to dominate the 'outermost circle' of many sagas about the pagan era; beyond it is nothing, before the arrival of the Christian God.» (Lönnroth 1976, 58). Når det skjer ting som kan forstås som fantastiske på Island er det ofte indirekte, i form av nettopp syn eller drømmer. Likevel finnes det også her unntak: *Laxdæla saga* inneholder for eksempel en fantastisk scene som blant annet handler om et magisk sverd, som finner sted på Island flere år etter kristningen av landet (se kap. 6.3).

«Det fantastiske» er en vanlig betegnelse på elementer i en fortelling som bryter med en realistisk virkelighetsoppfattelse. Det kan her handle om for eksempel møter med drager, troll eller ånder, folk som kan skifte ham, magiske gjenstander, flyvende tepper og lignende. Margaret Clunies Ross definerer det fantastiske i sagaene som et litterært «modus» med følgende kjennetegn: «The hallmark of the fantastic as a literary mode is that it juxtaposes elements of both the realistic and the marvelous or improbable, often without comment, and thereby problematizes both.» (Clunies Ross 2002, 448). Det er verdt å merke seg at også realisme er en slik modus: et retorisk grep for å fortelle en historie. Innenfor en tekst og en sjanger vil som oftest én modus være dominerende – i islendingesagaene er det det realistiske/historiske – men det er mulig å blande flere modi.

Det er ikke alltid klart hva sagaens avsendere og publikum oppfattet som realistisk eller fantastisk. I kristen middelalder ble det sett på som fullt mulig at overnaturlige krefter kunne gripe inn i livene våre. Og det var, da som nå, usikkerhet og uenighet om hva som fantes mellom himmel og jord:

Medieval Christianity certainly allowed for the intervention of the supernatural in human affairs, divine or diabolical, and there were also many surviving beliefs from pagan times which people probably did not know whether to classify under the former or latter category. (Torfi Tulinius 2000, 254)

Det er derfor ikke uvanlig å finne beskrivelser av overnaturlige fenomener i en realistisk beskrivelse av livet på Island. Ordet «overnaturlig» brukes her som en betegnelse på ting som befinner seg i en annen sfære enn den sansbare, målbare verdenen vi står og går i. Overnaturlige vesener er ofte usynlige, eller kun synlige for noen mennesker eller i noen situasjoner, som når en fylgje eller vardøger viser seg for å annonsere ankomsten av en person. Slike vesener forekommer gjerne også som elementer i drømmer. Mens drømmer som fenomen ikke er overnaturlige i det hele tatt, kan de åpne opp for en blanding av modi eller verdener i teksten.

Fantastiske elementer og hendelser dukker opp i områder der det er usikkerhet og konflikt, for eksempel når idéer og tro fra gammel og ny tid møtes:

The fantastic mode in the sagas frequently occurs precisely where there is some uncertainty as to the nature of reality, or where the social norms of the culture are subverted, or where the present confronts the past and the author needs to produce an explanation of how and why things have happened or people have acted in certain ways. (Clunies Ross 2002, 449)

Et tydelig eksempel på et uklart, men tydelig farlig fenomen som hører fortiden til er trolldom. Praksis som assosieres med dette, som for eksempel seid, galdring og risting av magiske runer, beskrives forholdsvis ofte islendingesagaer, og alltid som noe negativt. Trollkyndighet blir ofte tilskrevet folk som befinner seg i utkanten av samfunnet, og som ikke sjelden er utlendinger. Motsatt finnes det overnaturlige fenomener som beskrives nøytralt og som synes å passe inn i en realistisk hverdag: drømmer, syn, varsler og spådommer gitt av kloke menn.

2.1.2 Utvalgt materiale

For å få et godt bilde av drømmemotivet og funksjonene det kan ha i sagaene har jeg valgt å utføre en tekstanalyse av to av dem: *Gísla saga Súrssonar* og *Laxdæla saga*. Disse verkene er valgt av flere grunner: Begge inneholder mange beskrivelser av drømmer (henholdsvis ni og ti), og noen av drømmefortellingene er svært detaljerte, komplekse narrativer. I tillegg blander de velkjente symboler med andre, mer uvanlige elementer. Sagaene er nokså ulike i størrelse, tematikk og utforming. Den relativt korte og tett konstruerte *Gísla saga* forteller hovedsaklig om én mann og hans familie, mens *Laxdæla saga* maler med bredere pensel og skildrer fire generasjoner i samme slekt, samt en lang rekke bipersoner. Sistnevnte saga strekker seg dermed også over en mye lengre periode, som omfatter både landnåmet og kristningen av Island.

Gísla saga Súrssonar Sagaen finnes overlevert i sin helhet i to versjoner, som vanligvis omtales som E- og Y-versjonen. Den kortere versjonen av de to ble tradisjonelt antatt å være eldst (derav E) av bl. a. Finnur Jónsson, men det eksisterer ikke lenger enighet om dette. Datering av sagaen er blant annet basert på en datering av *Droplaugarsona saga*, som *Gísla saga* har lånt motiver fra. Førstnevnte antas å være skrevet etter 1230, og basert

på dette antok Sigurður Nordal at *Gísla saga* kan ha vært skrevet ned rundt 1240-1250 (*GS*, xli).

E-teksten, som vanligvis legges til grunnlag for utgaver og oversettelser, finnes i manuskriptet AM 556a 4to, som dateres til ca 1475-1500 (*ONP*, 255). *Y*-teksten, som spesielt i starten er lengre og mer detaljert, finnes i to papirhåndskrifter fra 1700-tallet (1181 fol. og AM 149 fol.). Disse to er avskrifter fra samme kodeks, et tapt pergamenthåndskrift som også inneholdt *Fóstbræðra saga*. (*GS*, xliv). I tillegg finnes det et eldre fragment AM 445c I 4to som dateres rundt 1400, og som har mange fellestrekk med *E*-teksten. Den mest iøyenfallende forskjellen mellom versjonene er at sagaens innledning eller første del, som utspiller seg i Norge, er betraktelig lengre i *Y*-versjonen, som også gir mer informasjon om den politiske situasjonen. Emily Lethbridge (2010) gir en god oversikt over flere forskjeller mellom de tre versjonene (*E*, *Y* og fragmentet). Den kortere versjonen skildrer hendelser mindre detaljert enn *Y*, samtidig som den bygger opp Gisle-karakteren mer som en klassisk helt i fornalderssaga-tradisjon. I min analyse bruker jeg Björn K. Þórólfssons og Guðni Jónssons utgave fra 1943 i Íslensk Fornrit-serien. Utgiverne baserer seg på den kortere *E*-teksten, men trykker *Y* der det er store forskjeller. I beskrivelsene av drømmene finnes det ingen store avvik mellom de to versjonene.

Sagaen er relativt kort, og begynner med en kompakt minifortelling om tre brødre hvorav en, Gisle, blir tvunget til å forsvare familiens ære. Denne Gisle tilegner seg et magisk sverd som følger slekten videre i historien. Hovedhistorien handler om den neste generasjonen, som reiser ut til Island etter at en konflikt har gjort det umulig for dem å bli boende i Norge. Gisle Sursson er sagaens hovedperson, og sagaen forteller hvordan han havner i en konflikt og blir dømt fredløs for drapet på sin svoger. Gisle blir beskrevet som en klok mann og en god skald, og strofene hans er et viktig element i sagaen. Han får mange drømmer som han ofte beskriver i skaldestrofer. Drømmene hans handler om ting som kommer til å skje, men mest av alt om Gisles usikre skjebne etter døden. I den fredløse perioden er han plaget av mørke og tvetydige drømmer hvor to «drømmekvinner», en god og en vond, vender tilbake flere ganger. Etter Gisles uungåelige død runder sagaforfatteren av med å fortelle kort om de overlevende, som spres ut til Danmark, Grønland og Norge.

Laxdæla saga *Laxdæla saga* finnes i flere håndskrifter og fragmenter, hvorav *Möðruvallabók* (AM 132 fol.) er det mest kjente. Denne store kodeksen inneholder 11 islendingesagaer, og har hele teksten til *Laxdæla*. Denne versjonen er kjent som *M* og dateres til 1330-1370. Det eldste fragmentet D2 finnes i AM 162 D2, fol., datert til ca 1300 (*ONP*,

323). Håndskriftene deles inn i to grupper basert på om de har med den såkalte *Bolla þáttr*: Y-gruppen – som *Möðruvallabók* hører til – og Z-gruppen. Formuleringene er her og der annerledes, og språket i Z-gruppa har et eldre tilsnitt. Einar Ól. Sveinsson, som har gitt ut sagaen i Íslensk Fornrit-serien, konkluderer dermed at Z-gruppen er nærmere originalen. Hans utgave er likevel basert på den fullstendige teksten i M, men bruker også det eldste overleverte fragmentet av sagaen, kjent som D2 (*LS*, lxxx).

Sagaen er lengre og mer kompleks enn *Gísla saga*, men holder seg likevel til en tydelig hovedlinje knyttet til én slekt. Den følger fire generasjoner av laksdøler som havner i en stadig mer innfløkt konflikt. Den lengste delen av sagaen handler om Kjartan Olavsson, hans fosterbror Bolle og Gudrun Osvivsdatter, som begge begjærer. Det er i denne delen det finnes flest drømmescener. I motsetning til i *Gísla saga* er det mange forskjellige mennesker som drømmer, og drømmene forekommer i ulike situasjoner. Én episode er spesielt viktig: det er en sekvens av fire drømmer som den vakre Gudrun har når hun er ung og fortsatt ugift. Hun vender seg til sin klarsynte slektning Gjest, som tolker dem som at de handler om at hun skal ha fire ektemenn. Disse drømmene former et frempek og en ramme for en del av sagaen. Senere fortelles den merkelige historien om trelle Án, som blir «drept» i et slag men våkner til live igjen, etter at han har blitt besøkt av en mystisk kvinne i en drøm. Denne drømmen går inn i en rekke merkelige hendelser som omhandler kontakt med overnaturlige elementer. Ved første blick har ikke drømmene en like viktig rolle i *Laxdæla saga* som i *Gísla saga*. De inneholder likevel svært interessante elementer og bidrar til å sette bakgrunnen for sagaen.

2.2 Drømmemotivet i islendingesagaene: et fugleperspektiv

Drømmer forekommer i mange islendingesagaer, men ikke i alle: viktige verk som *Egils saga Skallagrimssonar*, *Eyrbyggja saga* og *Grettis saga* beskriver ikke en eneste drøm. I andre sagaer kryr det av dem: den lille *Flóamanna saga* forteller om 13 drømmer, mens *Gísla saga* beskriver innholdet i ni. De fleste andre sagaer inneholder noen få drømmescener; noen er korte og formelmessige, andre er innfløkte narrativer fulle av symboler. Det nærmeste man kommer en fullstendig oversikt over drømmene i sagalitteraturen er Georgia Kelchners doktorgradsavhandling fra 1935, *Dreams in Old Norse Literature and their Affinities in Folklore*. Kelchner lister opp drømmer i 54 verk, både sagaer, tættar og Eddadikt, og plasserer dem i kategorier basert på symbolikken som blir brukt. Kelchners hovedinteresse

ligger på de symbolske bildene i drømmene, og hun forteller lite om omstendighetene rundt eller eventuelle tolkninger som blir gjort. For å kartlegge utformingen av motivet i en sjangerkontekst har jeg tatt for meg et representativt utvalg av 20 verk og sett etter drømmer og relaterte fenomener¹. Noen av disse sagaene inneholder ingen drømmer, men de har blitt tatt med for å få et bedre bilde av den tekstuelle verdenen som skapes i islendingesagaer, og for å se hvordan drømmen forholder seg til lignende fenomener som syn og spådom. En skjematisk oversikt over funnene finnes i Bilag 1 til denne avhandlingen.

2.2.1 Motivets elementer

Litterære motiver er en kombinasjon av innhold og form: en kjent type stoff beskrives ved hjelp av faste setninger eller ordkombinasjoner som kalles formuler. I en analyse av *Njáls saga* definerer Lars Lönnroth formuler slik:

A *formula* [...] is a particular kind of phrase associated with a particular type of content. It is a frequently recurring sequence of words which may be used in the construction of *stock scenes* and *stock descriptions*, i.e., segments associated with a particular type of traditional content.» (Lönnroth 1976, 44)

Drømmemotivet er et slikt segment i teksten som assosieres med tradisjonelt innhold. Motivet i sin typiske form består av de følgende elementer: varsel om en drøm – beskrivelse av drømmen – tolkning – (mottolking/protest) – oppfølging i historien. Ikke alle disse elementer trenger å være tilstede, og elementer kan utvides eller gjentas. Bare det siste elementet – oppfølging – er obligatorisk: sagadrømmer oppfylles alltid.

Varsel Den første indikasjonen på at det følger en viktig drøm er at en person er urolig i søvnen. Drømmerne i islendingesagaene er stort sett menn, ofte er de i sentrum av begivenhetene. Den vanlige måten å introdusere motivet er ved å si at «Hann/hún lét illa i svefni» («Han/hun bar seg ille i søvne»). Denne nøyaktige ordkombinasjonen finnes i over halvparten av sagaene som omtaler drømmer. Ikke alle drømmer introduseres på denne måten; noen ganger velger forfatteren å gjengi drømmen direkte i den løpende fortellingen:

¹19 sagaer og et fragment (publisert i Íslensk fornrit XI som *Draumr Þorsteins Síðu-Hallssonar*): *Bandamanna saga*, *Brennu-Njáls saga*, *Droplaugarsona saga*, *Fóstbræðra saga*, *Eiríks saga rauða*, *Eyrbyggja saga*, *Egils saga Skallagrimssonar*, *Fljotsdæla saga*, *Flóamanna saga*, *Gísla saga Súrssonar*, *Grettis saga Ásmundarsonar*, *Gunnlaugs saga ormtungu*, *Hávarðar saga Ísfríðings*, *Hænsa-Þoris saga*, *Hrafnkels saga Freysgoða*, *Kormaks saga*, *Laxdæla saga*, *Vatnsdæla saga*, *Víga-Glums saga*. Alle sitater er fra Íslensk Fornrit-utgavene av sagaene. Se Bilag 1.

«Han dreyndi eina nótt, at Þórr kæmi at honum [...]» («Han drømte en natt at Tor kom til ham») (*Flóamanna saga*, 274). Men dette skjer ikke ofte. Ofte viser drømmeren seg uvillig til å fortelle om drømmen sin eller la den tolke. Noen ganger uttrykkes det en idé om at det er tolkningen som «fester» betydningen av drømmen, og at man kan unngå effektene om man tier den i hjel, som i *Gísla saga* og *Fljótsdæla saga*. På den andre siden av skalaen er det drømmer som annonseres stort så fort drømmeren forstår at de er viktige: «Ek vil segja yðr draum minn.» («Jeg vil fortelle dere om drømmen min») (*Njála*, 64).

Tolkning Tolkningen av drømmen er det neste elementet i motivet. Det er svært viktig, spesielt når drømmene bare viser symbolske bilder. Også når drømmen ikke blir tolket av en tredjeperson, blir de gjerne fortalt høyt til andre. Dette er rett og slett nødvendig for å opprettholde fortelleperspektivet, som er utenfra og objektivt. Det er ikke uvanlig at drømmer tolkes av en biperson som har blitt introdusert rett før drømmescenen, gjerne med referanser til hans klokskap eller klarsynthet. *Gunnlaugs saga ormstungu* introduserer en nordmann som overvintre hos Torstein, som skal bli far til Helga den fagre. Det bemerkes løst om ham at «Austmaðrinn hendi mikit gaman at draumum.» («Nordmannen syntes det var moro med drømmer.») (*GO*, 52). Det kommer ikke som noen stor overraskelse at Torstein litt senere har en viktig drøm. Nordmannens eneste oppgave er å tolke denne drømmen, og etter det er han bokstavelig talt ute av sagaen. Ordet som gjennomgående brukes for tolkning av drømmer er *ráða*, et verb som både betyr å tyde, tolke, legge ut, men også å gi råd til noen (*NO*, 334). Dette kan antyde at fortolkningen også handler om å finne den *riktige* betydningen av drømmen. Fortolkeren fungerer i flere tilfeller som en rådgiver eller mentor.

Ikke sjeldent kommer drømmeren med en mottolkning eller avfeieende replikk når han eller hun ikke liker tolkningen. Torstein i *Gunnlaugs saga* hevder først på typisk vis at drømmen hans er uten betydning: «Ekki er mark at draumum.» («Drømmer har ingen betydning») (*GO*, 53)². Når han likevel forteller om den sier han først at den nok bare handler om været. Nordmannen mener noe annet, og Torstein er ikke fornøyd: «'Nú hefi ek þyddan draum þinn ok hygg eptir munu ganga.' Þorsteinn svarar: 'Illa er draumr ráðinn ok óvingjarnliga,' sagði hann, 'ok munt þú ekki drauma ráða kunna.'» («'Nå har jeg tolket drømmen din og på dette viset vil det gå.' Torstein svarer: 'Du har tolket denne drømmen ille og uvennlig, og du kan visst ikke tolke drømmer.'») (ibid., 54). Et publikum som kjente til motivet vil på dette tidspunktet allerede ha skjönt at det er den mest illevarslende

²Replikken «Ekki er mark at draumum» forekommer også i *Sturlunga saga*, og er igjen et eksempel av en formel eller klassisk replikk som har blitt brukt flere steder.

tolkningen som er sann.

Oppfylld Det er nemlig en ubøyelig narrativ lov som gjelder alle sagadrømmer: de oppfylles alltid. «[T]he meaning of the dream is always that this or that – usually something horrible – is going to happen to the dreamer, his kinsmen, or the neighborhood where he lives.» (Lönnroth 2002, 456). På samme måte som syn (som kan forstås som en slags våken drømmetilstand) og spådommer gir de et sikkert frempek til fremtidige hendelser. Andersson (1967) beskriver disse frempekene som et av de viktigste retoriske grep som brukes i sagaene. Hans lesning av sagaene har som premiss at samtlige dreier seg om en sentral konflikt som resten av sagaen bygger opp til. Frempek avslører noe av det som kommer til å skje, men er samtidig med på å bygge opp spenningen: «Once informed about the goal of the story, [the reader's] interest attaches to the events which lead to the goal.» (Andersson 1967, 49).

Et noe spesielt tilfelle er en serie av fem drømmer i *Flóamanna saga*. Torgils, sagaens hovedperson, beskrives først som en troende hedning, men konverterer til kristendommen. Etter dette blir han plaget av guden Tor i skikkelsen av en drømmemann. Tor både truer Torgils og prøver å vinne ham tilbake til den gamle troen, men Torgils taler ham imot og sier at han legger livet sitt i Guds hender. Drømmene er oppsiktsvekkende fordi spådommene og truslene til Tor ikke går i oppfylld. Samtidig kan man tolke det slikt at det er Torgils' utsagn om at Gud vil hjelpe dem som er hovedbudskapet. Sagaen bærer i sin helhet preg av å være inspirert av helgensagaer, og drømmene kan sees som fristelser hvor hovedpersonen må bevise sin natur som en sann kristen – en øvelse velkjent i kristen tradisjon (Bliksrud 2008, 21). Denne drømmesekvensen er utypisk for islendingesagaene som sjanger, men viser igjen hvor tynt skillelinjene er mellom de forskjellige greinene i sagalitteraturen.

2.2.2 Innhold

Kelchner samler de norrøne drømmene i kategorier etter bildene som brukes. «The vehicle of the dream is the image» (1935, 73). Hun deler bildene opp i følgende overordnede motivgrupper: drømmer om tap eller vinning, symbolske bilder (dyr/fylgjer, ånder, troll, guder, og objekter) og direkte representasjon av døde eller levende mennesker. Alle disse kategorier forekommer i islendingesagaer, men det er spesielt mange drømmer som viser såkalte drømmekvinner, dyr, og symbolske objekter. Se bilag 1 for en oversikt over drømmene i det utvalgte materialet.

Dyr Drømmer om dyr forekommer i alle typer sagalitteratur, oftest i fornalderssagaene og forholdsvis sjeldnere i islendingesagaer (Lönnroth 2002). Dyr representerer vanligvis mennesker, og Kelchner sidestiller dyremotivet med troen på en *fylgja* som følger en person gjennom livet. Idéen er at fylgja er et bestemt dyr som er knyttet til en person og som kan sees som en del av sjelen til denne personen (Mundal 1971, 30). Fylgja kan opptre som vardøger, og det er mulig for andre å identifisere dyret som blir sett i en drøm eller visjon som knyttet til en bestemt person. En slik drøm forekommer i *Njáls saga*, der Gunnar har kommet i skjul til Hrútsstad. Hoskuld, broren til Hrut, drømmer følgende: «ek þóttumk sjá bjarndýri mikit ganga út ór húsunum, ok vissa ek, at eigi fannsk þessa dýrs maki [...] Þetta er engi manns fylgja nema Gunnars frá Hlíðarenda.» («Jeg trodde jeg så en stor bjørn gå ut av huset, og det visste jeg at det ikke fantes maken til dette dyret [...] Det var fylgja til ingen annen enn Gunnar på Lidarende.») (*Njála*, 64). Senere i samme saga ser bonden Tord en blodig bukk, og Njál forklarer ham at det må ha vært fylgja hans. Kort tid etter blir Tord drept. Fylgjer kan altså både opptre i drømmer og vise seg til bestemte personer i våken tilstand.

I drømmene er det ikke alltid en direkte kobling mellom et dyr og en person; det er dyrets egenskaper som er viktigst (Kelchner 1935). Når noen drømmer om et forestående angrep vil fiendene ofte vises som rovdyr, som bjørn, ulv eller orm. Ulver kan representere navngitte fiender (*Droplaugarsona saga* og *Gísla saga*), men forekommer også flere ganger som fylgjer til en anonym gruppe menn. I *Hávarðar saga* ser Atle en flokk på 18 ulver ledet av en rev: «ok veit ek víst, at þat er manna hugir; skulum vér þegar upp standa» («og det vet jeg at dette er tankene til menn, og vi burde stå opp nå med en gang.») (*Hávarðar saga Ísfjordinga*, 349-350). Mundal kaller denne variasjonen av motivet for «hugmotivet»: dyret som vises er en representant for den onde tanken (hugen) til en person heller enn en del av personen selv (Mundal 1971, 43). I fornalderssagaer forekommer mer eksotiske og fantastiske dyr, som er (overdrevne) symboler på personens egenskaper heller enn rene fylgjefigurer. For eksempel kan kongers fylgjer gjerne være løver eller isbjørn. (Kelchner 1935). En lignende tendens er også synlig i noen islendingesagaer: I *Gunnlaugs saga ormstunga* drømmer Torstein om to ørner som slåss om en svane. Ørnene dør i kampen, og til slutt kommer en falk som stikker av med svanen. Svanen er Torsteins datter Helga den fagre, mens alle menn som kjemper om henne blir fremstilt som rovfugler. Dette er en veldig stilisert form av motivet, der symbolene tydelig er valgt for å passe sammen.

Det er verdt å merke seg at mange dyr har symbolsk betydning i litteraturen. Bibelen er rik på slik symbolikk, og mange dyr har en betydning innenfor en kristen kontekst (for

eksempel kan både løven og lammet representere Jesus Kristus). Såkalte drømmebøker, som lister opp symboler som forekommer i drømmer og deres betydning, var svært populære i middelalderen. Den mest kjente av dem, den såkalte *Somniale Danielis*, nevner blant annet hester, hunder, okser og fugler som betydningsfulle symboler. Det er umulig å slå fast i hvor stor grad symbolene i drømmebøker har påvirket litterære drømmer, men man kan anta at symbolene kan ha smeltet sammen med eldre folketro i beskrivelser av drømmer. Dyr i drømmer kan altså ha egenskaper av den norrøne fylgja, og samtidig ha blitt inspirert av kontinental tradisjon (Turville-Petre 1968).

Objekter Det finnes en lang tradisjon rundt både dyresymboler og symbolske objekter i drømmer – både i folketro og i drømmebøker. Både spesifikke objekter og egenskaper (for eksempel farge på klær) kan representere noe. Mange av disse tolkninger finnes i både eldre og nyere islandsk tradisjon (Turville-Petre 1958). Ting kan representere mennesker, som i Gudrun Osvivsdatters drømmer i *Laxdæla saga*, hvor fire objekter representerer hennes fire kommende ektemenn. Ild forekommer i flere drømmer: Gisle Sursson ser årene han har igjen å leve representert som syv brennende bål. I *Hænsa-Póris saga* ser Herstein Blund-Kjetilsson faren sin stå i lys lue i en drøm, samme natt som han blir brent inne. Også her er det gjerne flere betydninger som blandes: folketro og kristen symbolikk. I de mer fantastiske grenene av sagalitteraturen spiller magiske objekter som våpen eller gullringer en viktig rolle: disse tingene dukker ofte også opp i drømmer.

Drømmekvinner (og -menn) Kanskje det mest typiske elementet i isledningsagaenes drømmer er drømmekvinner. De beskrives som overnaturlige vesener, i den forstand at de ikke er sanselige. De forekommer i drømmer og syn, og kommer ofte med varsler. Akkurat som dyremotivet har også den overnaturlige kvinnefiguren en forbindelse til en forestilling i folketro: tanken om en kvinnefylgje, som er et spirituelt vesen som beskytter en familie eller et menneske. Til tross for at ordet «fylgje» blir brukt om både dyr og kvinner har de to vesenene ikke mye til felles, bortsett fra at de begge kan fungere som vardøger (Mundal 1971). Kvinnefylgja er beskrevet som en i utgangspunkt positiv skikkelse som hjelper, varsler eller veileder familien, men hun kan også komme med dødsvarsler. Hun assosieres med de døde og har til en viss grad en lik funksjon som valkyriene som velger hvem som skal dø i strid; men hun er vanligvis ikke ond (Mundal 1971, 92). Motivet forekommer både i fornalders-, konge- og islendingesagaer; i sistnevnte er det en tendens til å skildre kvinnen som overnaturlig stor. Et eksempel er en drøm i *Víga-Glúms saga* hvor Glum ser en kvinne som er så stor at skuldrene hennes er like høye som fjellene.

Kelchner skiller mellom *haminga*, en positiv skikkelse som passer til Mundals beskrivelse av kvinnefylgja, og trollkvinner som assosieres med blod, død og ødeleggelse. Om den første kategorien skriver hun:

The *haminga* is the guardian spirit of the family [...] This tutelary genius is in the form of a woman, but beings of the same character and performing kindred functions are the *dísir* or *spákonur* (sometimes identified with the valkyries) and the *spámaðr*. (Kelchner 1935, 30)

Terminologien er noe forvirrende, men det ser ut som det i all hovedsak kan skilles mellom to typer drømmekvinner. Den første slekter på kvinnefylgja og er en grunnleggende positiv skikkelse: hun har en beskyttende og varslende rolle. I fragmentet *Draumr Þorsteins Síðu-Hallssonar* drømmer Torstein for eksempel om tre kvinner som varslar at trelen hans kommer til å drepe ham. Den andre typen representerer kaoskrefter og ødeleggelse og assosieres vanligvis med blod. Slike skremmende drømmekvinner dukker opp i bl. a. *Víga-Glúms saga*, *Gísla saga* og i den kontemporære *Sturlunga saga*, og blir ofte satt i sammenheng med valkyriene (se f. eks. Turville-Petre (1944), Males (2011)). Drømmevinnene identifiseres ikke direkte med noen av disse skapningene, og er vanligvis beskrevet med det nøytrale ordet «kona» eller «draumkona», og av og til også «dís». Drømmemannen er mye sjeldnere enn kvinnen, men finnes bl. a. i *Hrafnkels saga Freysgóða* og nevnes også i *Sturlunga saga*. Noe de overnaturlige vesenene har til felles er at de har tilgang til kunnskap som drømmere ikke kan ha selv. Turville-Petre (1958) beskriver dem som beboere av en annen verden, som man ikke kan nå i våken tilstand, og som er tett forbundet med det hinsidige.

Mennesker Det hender noen få ganger at mennesker dukker opp for å snakke med drømmere. Her kan det handle om både døde, eller sjeldnere, levende mennesker. I *Fóstbræðra saga* drømmer Tormod at den tidligere kjæresten hans, Kolbrun, kommer til ham. Hun er sint og truer ham. I samme saga drømmer en bonde at kong Olav den hellige viser seg for ham. I andre drømmer ser drømmere avdøde mennesker, gjerne slektninger. Grensen mellom overnaturlige vesener og mennesker er noe uklar, siden også de døde beskrives som beboere av en annen verden.

Guder Det finnes mange beretninger i middelalderens litteratur som forteller at Gud snakket til mennesker gjennom en drøm. Dette skjer blant annet i Det gamle testamente. Slike drømmer forekommer også i sagalitteraturen, men da spesielt i helgen- og kongesagaer. Selv om flere av islendingesagaene strekker seg til tiden etter kristningen av Island er

drømmer med et utvetydig kristent innhold sjeldne. Et av få unntak finnes i *Njáls saga*. Kolskjegg, broren til Gunnar, har reist fra Island til Danmark og drømmer at han ser en lysende figur. Ikke lenge etter lar han seg døpe. Heller ikke de førkristne guder forekommer ofte i drømmene. I den tidligere nevnte, uvanlige drømmesekvensen i *Flóamanna saga* besøker Tor hovedpersonen Torgils flere ganger, og Glum i *Víga-Glúms saga* ser guden Frøy sittende på et høysete. Men som oftest er det andre, mer uklare vesener som de nevnte drømmekvinner, som viser seg til drømmerne.

Setting Settingen i de islandske sagadrømmene varierer fra svært realistisk til abstrakt. Hovedhistorien i en islendingesaga pleier å være knyttet til et bestemt område på Island, og i mange tilfeller kommer dette tilbake i drømmene. I *Víga-Glúms saga* er alle drømmer til hovedpersonen Glum sterkt forankret i distriktet han bor i og full av konkrete henvisninger til steder – noe som øker spenningen i hovedfortellingen, som ender med at Glum må forlate stedet etter en rettssak. Men det finnes også drømmer som utspiller seg i et symbolsk rom som tydelig skiller seg fra hovedfortellingen. I drømmen til Gisle Sursson som ble nevnt tidligere tar drømmekvinnen ham med inn i et hus eller hall. Det går klart frem at dette huset står i en annen verden, og det det symboliserer livet etter døden. Mange drømmer synes å ikke ha noen setting i det hele tatt: drømmeren ser et vesen som «kommer til» ham eller henne og formidler en beskjed eller en oppgave. I alle tilfeller må man være klar over at drømmens rom ikke er det samme som sagaens, selv om det ser helt likt ut. Drømmens kronotop ligner mer på den som finnes i myter eller eventyr: den er tidløs og fantastisk, og logikk og naturlover fungerer ikke på samme måten som vanlig.

2.2.3 Holdninger til drømmer

Flere steder i materialet beskrives drømmer som en kilde til kunnskap. Dette vises for eksempel i flere scener hvor det diskuteres om en drømmende mann skal vekkes eller ikke. I *Njáls saga* har Gunnar en fæl drøm: «Hann sofnaði fast ok lét illa i svefni. Kolskeggr mælti: 'Dreymir Gunnar nú.' Hjörtr mælti: 'Vekja vilda ek hann.' 'Eigi skal þat,' segir Kolskeggr; 'njóta skal hann draums síns.'». («Han sov tungt og bar seg ille i søvne. Kolskjegg sa: 'Nå drømmer Gunnar.' Hjort sa: 'Jeg vil helst vekke ham.' 'Vi skal ikke gjøre det,' sier Kolskjegg, 'han skal få ha drømmen sin.'») (*Njála* 155). Lignende formuleringer forekommer flere steder i materialet. Ordet *njóta* kan både bety nyte eller «ha noko til bruk og nytte» (*NO*, 315). Tanken synes å være at drømmen kan ha noe nyttig informasjon å by på, og at man derfor bør la drømmeren være i fred. I *Fóstbræðra saga* bruker den trollkunnige Grima drømmer

bevisst for å få vite nytt: «Ekki vil Gríma, at hon sé vøkð, því at jafnan verður hon í svefni þeira hluta vís, er henni þykkir varða.» («Grima vil ikke bli vekket, fordi hun ofte finner ut av ting i søvnen som hun synes er verdifulle.») (*Fóstbræðra saga*, 244).

Det er en positiv egenskap for en mann å kunne tolke drømmer, og evnen er assosiert med generell klokskap og fremsynthet. Gjest Oddleivsson, som tolker drømmene til Gudrun i *Laxdæla saga*, introduseres slik: «Hann var höfðingi mikill ok spekingr at viti, framsýnn um marga hluti, vel vingaðr við alla ina stærri menn, ok margir sóttu ráð at honum.» («Han var en stor høvding og en svært klok mann, og fremsynt om mange ting. Han hadde mange venner blant stormennene og mange søkte råd hos ham.») (*LS*, 87). Et annet eksempel på en person som kombinerer skarpt intellekt og strategisk innsikt med evnen til å spå fremtiden og tolke drømmer og varsler er Njál Torgeirsson i *Njála*. Gisle Sursson, som gjennomgående tolker sine egne drømmer, beskrives som «vitr maðr ok draumamaðr mikill ok berdreymr» («en klok mann og en stor drømmer, og han var sanndrømt.») (*GS*, 70).

Drømmer blir gjennomgående oppfattet som troverdige. Når Torgeir i *Fóstbræðra saga* møter en viss Torbrand i strid, spør sistnevnte at han skal ende dagen på hans spyd. Torgeir svarer friskt:

Ek em berdreymr, sem ek á kyn til, ok hefir mik einkar órýrliga dreymt om mik, enn allrýrligt um þik, ok mun þat eptir ganga, sem mik hefir um þik dreymt, ok mun Hel, húsfreyja þín, leggja þik sér í faðm, ok muntu svá láta fé þitt allt, því at firnum nýtr þess, er firnum fær. (*Fóstbræðra saga*, 138)

Jeg er sanndrømt, for det går i familien, og jeg har bare drømt om et langt liv til meg, men om et kort et for deg, og hvis det går slik som jeg har drømt om deg skal Hel, din kone, ha deg liggende i fanget sitt, og du vil miste alt du eier – for det som er vunnet på dårlig vis, vil også ende dårlig.

Torstein i *Gunnlaugs saga* blir så skremt av drømmevarselet at han vil la det nyfødte barnet sitt bære ut i skogen; det er bare på grunn av konas inngripen at Helga får leve. Etter at Hallgjerd i *Njála* har fått Kol til å drepe en mann, sier hun at han ikke er i fare. Men Kol sier at han har drømt noe annet, og han får rett: han blir drept kort tid etter. Det finnes mange flere eksempler som det ikke er plass til her, men det er verdt å merke seg at troen på drømmer ikke begrenser seg til islendingesagaer. En uttalt tro på drømmer finnes blant annet i sagaen om kong Sverre, der kongen sier at han er lite lysten på å foreta et angrep siden han ikke har drømt om det. Også flere konge- og bispesagaer nevner at

hovedpersonen har viktige drømmer. Troen på drømmer er altså ikke noe som utelukkende hører hedendommen til.

I det undersøkte materialet er det bare én saga hvor drømmer og magi er koblet sammen. I *Fóstbræðra saga* bedriver to trollkyndige kvinner en slags kald krig mot hverandre. Tordis og Grima kan se hverandres bevegelser i drømmer, og det blir sagt at de bruker dem aktivt for å finne ut hva den andre holder på med. I samme saga beskrives et merkelig tilfelle hvor helten Tormod i en drøm blir truet med øyesmerter hvis han ikke retter opp et tidligere overgrep mot ekskjæresten sin, Kolbrun. Tormod våkner opp med store smerter, men det fremgår ikke tydelig av sagaen om Kolbrun faktisk har skyld i dette. Sagaen beskriver spesielt mange merkelige hendelser med et magisk preg, og drømmene er her en del av dette. Det er likevel som et unntak å regne. Det er heller ikke slik at sagaer som beskriver mange overnaturlige hendelser også har mange drømmer. Tvert imot forekommer det ingen drømmer i sagaer som er fulle av spøkelseshistorier som *Grettis saga*, *Bandamanna saga* og *Eyrbyggja saga*. Heller ikke *Egils saga Skallagrímssonar*, en av de lengste og viktigste islendingesagaene, som blant annet beskriver bruk av magiske runer og forbannelser, inneholder drømmer. På den andre siden finnes det flere tilfeller av motivet i sagaene som viser mest åpenlys kristen påvirkning, som i *Flóamanna saga* og *Njáls saga*.

Kapittel 3

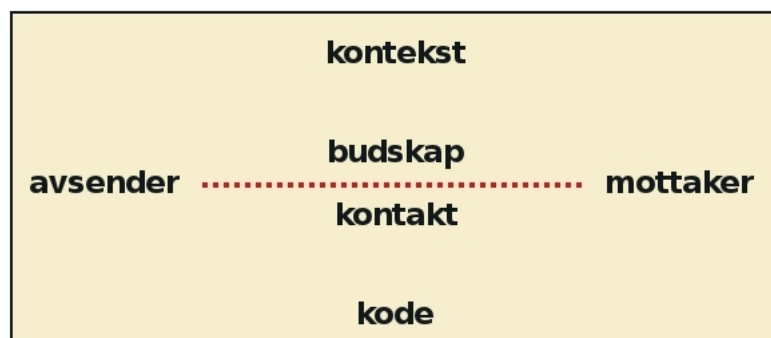
Metode og teoretisk bakgrunn

I min undersøkelse vil jeg kombinere metoder fra narratologi og semiotikk for å belyse drøm-
menes narrative funksjoner i islendingesagaer. Narratologi er et paraplybegrep for analyse
av narrative (som oftest litterære) tekster fra et strukturalistisk perspektiv. Struktura-
lismens grunnpremiss er at mening oppstår i relasjon mellom elementer i et objekt (for
eksempel en tekst), og at det handler om å identifisere den underliggende strukturen i
objektet. Tekstanalysen er altså et redskap for å ta fra hverandre teksten og se hvor og
hvordan mening oppstår. Dette redskapet vil jeg bruke i kombinasjon med semiotisk teori,
som vil gjøre det mulig å se utover den enkelte teksten. Semiotikk tar utgangspunkt i at all
kommunikasjon består av tegn. Tegn har betydninger og bibetydninger som er avhengig
av konteksten. Motivene og symbolene som finnes i drømmer har oftest paralleller både
innenfor sagaene og i den litterære og kulturelle konteksten som de ble skrevet i. Kombi-
nasjonen av narratologi og semiotikk gjør det mulig å analysere tekstene på flere plan, og
se hvordan de forteller sitt budskap. Aller først vil jeg si noen ord om tekstmaterialet.

3.1 Kommunikasjon med materialet

Islendingesagaene kan ikke behandles som moderne skjønnlitterære tekster, som (vanligvis)
har én bestemt forfatter og finnes i én bestemt versjon. Sagaene er overlevert i manuskrip-
ter som er avskrifter av tidligere håndskrifter, og elementer i innholdet kan gå tilbake til
enda eldre, muntlig tradisjon. Alle versjoner vi har overlevert er forskjellige, og selv om
det kan være mulig å finne ut hvilken tekst som er eldst, er det ikke mulig å finne tilbake
til en originaltekst. Kommunikasjonsproblemene man støter på i møte med disse tekstene
kan illustreres ved hjelp av den kjente modellen som ble satt opp av den russiske lingvisten

Roman Jakobson:



(Jakobson 1978, 123)

Avsender, mottaker og budskap er kjent fra tidligere, enklere kommunikasjonsmodeller. Jakobson understreker at teksten i tillegg alltid befinner seg i en *kontekst*, er *kodet* ved hjelp av språk og konvensjoner, og forutsetter *kontakt* mellom de ulike endene. Hva som skrives og ikke skrives, og hvordan budskapet er formet er ikke tilfeldig, men avhengig av mer eller mindre bevisste valg avsenderen gjør basert på kontekst og forventet publikum. Semiotikeren Jurij Lotman tar utgangspunkt i dette når han snakker om tekstene som former historikerens materiale: «Teksten står mellom begivenheten 'slik den skjedde' og historikeren [...]. En tekst er alltid skapt av noen og med et formål, og begivenhetene er fremstilt i teksten i kodet form.» (Lotman 2008, 131).

Flere ledd i modellen er problematiske når man arbeider med manuskripter. Som sagt finnes det ikke én forfatter og én tekst, men mange avskrifter og kopier. Forfattervirksomheten i sagalitteraturen kan sees som lag på lag med forskjellige avsendere som formidlet tradisjonen: «Each saga may in fact be a collective product, representing the attempts of several generations of performers to present a traditional theme in a way that will engage a continuously changing audience.» (Lönnroth 1980, 59). Løsningen kan være å operere med en såkalt «modellsender», som er avtrykket av den siste avsenderen (det vil si den som har skrevet versjonen i manuskriptet), men som i seg har bevart spor fra tidligere overlevering.

Når modellsenderen inkluderer hva en avsender har intendert å fortelle og hva som faktisk blir fortalt i antallet 'stemmer' bevart i sagaen, som igjen er resultat av traseringsprosesser, er tekstens intensjon med andre ord å opprette en modelleser som kan avdekke dette. (Kjesrud 2011, 18)

Når det gjelder tekstens budskap finnes det vanligvis en kjerne som er lik i forskjellige manuskripter, mens det andre steder kan være mye variasjon.

Både Jakobson og Lotman understreker at teksten er skrevet i kode. Det er en forutsetning for vellykket kommunikasjon at avsender og mottaker deler en forståelse av denne. Koden er ikke bare språket og de bokstavelige betydninger av ord, men også det nettverket av assosiasjoner, forventninger og kunnskap som ligger under overflaten av teksten. Et eksempel på dette er rester av mytologiske fortellinger som kommer frem i skaldedikt og i skildringer i sagaene. Det er klart at det må ha ligget et sammenhengende verdensbilde bak dette, men teksten avslører det ikke (Meulengracht Sørensen 1992, 63). Et samtidig publikum vil nok ha kjent igjen mange av motivene, standardformuleringer og historiene det refereres til, og brukt disse for å tolke eller «avkode» tekstene. Men når vi leser sagalitteraturen nå, er den direkte kontakten brutt, og koden må derfor rekonstrueres nettopp gjennom tekstmaterialet. Mens det ikke går an å se gjennom tekstene til en historisk virkelighet, kan vi analysere tekstene som nettopp det de er.

3.2 Narrativ analyse

I essayet «Introduction to a Structural Analysis of Narrative» (publisert opprinnelig i 1967) skisserer Roland Barthes en modell for å kartlegge strukturen narrative tekster. Premisset for modellen at det finnes underliggende strukturer – en form for grammatikk – i menneskelige ytringer på tvers av tid, sted eller kultur. Barthes' metode bygger på en lingvistisk forståelse av språk som et system som fungerer på flere nivåer samtidig. Akkurat som i en grammatisk analyse må teksten brytes opp i mindre elementer («smallest narrative units») som kan være alt fra (en del av) et ord, en setning, til et avsnitt eller en scene. Tekstens mening som helhet ligger ikke i enkeltelementene, men i sammenspiillet mellom dem på forskjellige nivåer i teksten:

To understand a narrative is not merely to follow the unfolding of the story, it is also to recognize its construction in 'storeys', to project the horizontal concatenations of the narrative 'thread' on to an implicitly vertical axis; to read (to listen to) a narrative is not merely to move from one word to the next, it is also to move from one level to the next. (Barthes 1996, 87).

Barthes identifiserer tre nivåer i tekster, som handler om henholdsvis *functions* (handling), *actions* (aktører og plot) og *narration*. Inndelingen av tekst i flere nivåer var ikke ny: de russiske formalistene, som jobbet på 1920-tallet, delte tekster inn i *fabula* - det underliggende hendelsesforløpet i en historie - og *sjuzet*, den tekstlige utformingen. Innenfor narrativ analyse har tredelingen stort sett blitt stående.

Modellen

Modellen jeg bruker er basert på Barthes' opprinnelige modell (Barthes 1996), fylt ut med noen endringer og presiseringer fra Mieke Bal's håndbok *Narratology* (Bal 1999). Teksten deles opp i tre nivåer som jeg vil kalle *fabula*, *fortelling* og *narrasjon*¹. Det er selvfølgelig ikke mulig å skille lagene helt fra hverandre, da tekstens betydning oppstår nettopp i samspillet mellom dem. Med tanke på middelalderteksters egenart må det dessuten legges til et ekstra tekstlag: det av det enkelte manuskriptet. I min tekstanalyse har jeg likevel vurdert det som tilstrekkelig å bruke utgaver av teksten, da det ikke virker å være store strukturelle avvik mellom manuskriptversjonene.

Fabula Det dypeste og mest abstrakte laget i teksten kalles *fabula*. Dette er tekstens setting i rom og tid, aktørene og det kronologiske handlingsforløpet. Handlingen kan deles opp i mindre biter, som hos Barthes kalles for *funksjoner* og *indisier*. Funksjoner er knyttet til handling og sørger for den horisontale fremdriften i historien. Her finnes det igjen en tredeling mellom kardinalfunksjoner, som impliserer valg eller risiko, og katalysatorer, som bare driver historien framover. Indisier gir informasjon om f. eks. tid og sted uten å påvirke handlingsforløpet direkte. De virker på en vertikal akse i teksten, hvor de er med på å bygge opp den endelige meningen. Handlingen er alltid satt på et sted. Mikael Bakhtin mener at tid og rom i en fortelling er uløselig knyttet til hverandre, og kaller denne kombinasjonen for *kronotopen*. Kronotopen er det som definerer verdenen som er bakteppet for historien i ulike sjangre, og det er i kraft av dette at personer og handlinger får en konkret utforming. «They are the organizing centers for the fundamental narrative events of the novel. The chronotope is the place where the knots of narrative are tied and untied.» (Bakhtin 2002, 22). Motiver kan bli sett i sammenheng med kronotopbegrepet, for eksempel reisemotivet hvor en aktør beveger seg ut av et rom og inn i et annet.

Handlingene blir utført av aktører, som ikke må forveksles med personer i teksten. Det er abstrakte roller (f. eks. «helten» eller «medhjelperen») som kan fylles av én eller flere. Barthes baserer seg på arbeidet til A. J. Greimas og Vladimir Propp, som begge har forsøkt å utarbeide modeller for aktørenes roller. Propp er mest kjent for sitt arbeid med russiske eventyr, der han definerer syv grunnleggende roller eller «spheres of action»

¹Mens de fleste strukturalistiske teoretikere baserer seg på en slik tredeling, råder det litt forvirring rundt terminologien. Mieke Bal snakker om *fabula*, *story* og *text*. På norsk blir *historie* noen gang brukt for det dypeste tekstlaget, mens det også kan være en oversettelse for «story» – for ikke å snakke om forvirringen som oppstår når man snakker om historiske tekster, altså tekster som (be)skriver historie. I analysen vil jeg derfor unngå ordene *historie* og *tekst* for å betegne noen av tekstlagene.

som alle eventyrplot er bygd opp av. Greimas abstraherer enda mer og argumenterer for et skjema med seks forskjellige aktører som er gruppert i binære par: subjekt (helten) versus objekt; sender versus mottaker; medhjelper versus opponent (Herman & Vervaeck 2001, 59). Det finnes flere modeller for å definere aktørrollene; blant annet har Lars Lönnroth (1976) identifisert ti forskjellige aktører i islendingesagaer. I denne undersøkelsen vil jeg benytte meg av Barthes og Greimas' aktørmodell.

Fortelling Der fabulaen består av abstrakte størrelser som aktører og funksjoner, er det i fortellingen de får form og retning. Eller som Bal formulerer det: «It is basically in this level that suspense and pleasure are provoked, and that ideology is inscribed.» (Bal 1999, 79). Både ideologi og spenning beror for en stor del på perspektivet som blir valgt: hva som blir «sett» og fortalt om, og hva som blir utelatt. Dette seerperspektivet, som ikke er det samme som fortellerstemmen i teksten, kalles fokalisatoren. På dette nivået blir også aktører og steder tillagt egenskaper som gjør at de fremtrer tydeligere: aktøren blir til en person, og sted blir til rom. Personene, stedet og fokalisator står i et nært forhold til hverandre: personer beveger seg i rommet og oppfatter det fra et visst perspektiv.

Fabulaen ordnes til en fortelling ved hjelp av rekkefølge, tempo og varighet. Ting kan fortelles kronologisk, baklengs, sammenhengende eller gjennom korte episoder som det ligger tid mellom. Tiden kan gjøres raskere (flere år passerer i løpet av en enkel setning) eller langsommere. Kronologien kan brytes på flere måter. Det vanligste i sagalitteraturen er såkalte frempek, som foregriper noe som kommer til å skje senere i historien. I en analyse av islendingesagaenes struktur argumenterer Theodore M. Andersson for at sagaene alltid bygger opp til en sentral konflikt; «foreshadowing» er et av de viktigste retoriske grep for å bygge opp spenning på veien (Andersson 1967, 49). Også (delvis) gjentakelse av motiver eller hendelser er vanlig. Disse tidsfenomenene vil bli viktig i undersøkelsen av drømmer som narrativt element.

Narrasjon Det siste tekstlaget, narrasjonen, er tekstens overflate og preges av stemmene til fortelleren og personene i teksten. Fortellerstemmen kan være en person i teksten, eller en ekstern forteller som befinner seg på utsiden. Det siste er vanlig i sagalitteraturen. Dette har blitt satt i sammenheng med muntlig tradisjon og/eller en lesepraksis der sagaen ble lest høyt til et publikum: oppleseren måtte kunne gå inn i fortellerrollen. Fortelleren som finnes i den nedskrevne versjonen av sagaen er kun den siste i en lang kjede av fortellere. (Meulengracht Sørensen 1993, 64). Små henvisninger til tradisjon og muntlighet («og det ble sagt at...») hører til sjangeren. Det er dessuten ikke uvanlig at fortelleren

trer ut av teksten og viser et videre historisk overblikk, for eksempel når etterkommere av sagapersoner listes opp. Det sterke fokuset på tradisjonen gjør også at stemmene i teksten får en kunstig klang: det finnes mange standardkommentarer som blir lagt i munnen på flere historiske personer på tvers av sagaene. Både det litterære og det historisk-realistiske preget understrekes altså i dette tekstnivået.

På narrasjonens nivå er teksten flerstemmig. Mieke Bal snakker om innlemmede tekster («embedded texts» (Bal 1999, 52)). Dette er fortellinger som er en del av hovedteksten, men likevel har en egen struktur. En innlemmet tekst kan være narrativ, når noen forteller en historie innenfor en rammefortelling, eller ikke-narrativ, som i en dialog eller beskrivelse. Mange drømmer er mer eller mindre innfløkte narrativer med et eget plot og aktører, som kan gjenspeile, forklare eller påvirke hovedhistorien. Såkalte «mirror texts» oppstår når teksten har samme struktur som (deler av) hovedfortellingen. Tanken om drømmer som innlemmede tekster ligger bak store deler av min analyse. Det innebærer også at drømmen kan utspille seg i en annen kronotop enn hovedteksten, med andre regler og et annet landskap.

3.3 Tekst og tegn

Tekst er en form for kommunikasjon, og all kommunikasjon består av tegn. Språket er bare ett bestemt tegnsystem, men vi er omgitt av tegn overalt: bilder, lyder, kroppsspråk, signaler osv (Hawkes 2003, 102). Vitenskapen som studerer tegn kalles semiotikk, og metoder fra denne vitenskapen kan brukes for å forstå tekstens interaksjon med verden rundt. Tegnene kan være mer eller mindre direkte forbundet med det de betegner: relasjonen kan være basert på likhet (ikon), på en kausal relasjon (index), eller være arbitrær (symbol). Språkets fremstilling av verden er i utgangspunktet symbolsk: betydningen oppstår fordi man har blitt enige om at f. eks. ordet «tre» betegner et tre, og strukturene i språket muliggjør tolkning. Tegnet er en sammensatt sak, som beror på to elementer: et signifikat, som er det som betegnes, og en signifikant, som er betegneren. Selve *tegnet*, som er ladet med mening, er et tredje element som oppstår i møte mellom de to (Barthes 2009, 135).

Tegn har betydninger og bibetydninger, og de kan skifte mening ut fra kontekst, sted og tidsperiode de befinner seg i. Jurij Lotman forestiller seg at tegnene med alle betydninger og assosiasjoner befinner seg på et abstrakt sted, en *semiosfære*. Semiosfæren har flere nivåer, og avkodingen av en tekst skjer ved at tegn tillegges både bokstavelige og assosiative betydninger. Når ideer blir beskrevet ved hjelp av lignelser, assosiasjoner og bilder heller

enn rett ut, oppstår litterære figurer eller troper. Lotman mener at noen tidsperioder – blant annet middelalderen – skiller seg ut ved at hele kulturen er dominert av troper. Det vil si at både sendere og mottakere er vant til et system hvor uttrykk må tolkes på annet vis enn rent bokstavelig: «[...] tropene har vært obligatoriske kjennetegn på ethvert kunstnerisk uttrykk, og, i mer ytterliggående tilfeller, på enhver form for formidling.» (Lotman 2008, 65). Dette gjelder ikke bare for tekst. I en analyse av *riddarasögur* argumenterer Karoline Kjesrud (2011) for at det ikke fantes noe konkret skille mellom tekst og andre uttrykksformer i det hun kaller «middelalderens motivdominerte praksis» (Kjesrud 2011, 10). Visuelle og symbolske (tekstuelle) bilder formet sammen et stort meningsbærende univers, hvor de ulike uttrykksformene var med på å forsterke og bekrefte hverandre.

Quadruplex sensus: tolkning på flere nivåer

Innenfor dette universet av tegn og betydninger er den religiøse overtonen aldri langt borte. Middelalderens skrivere og publikum befant seg i et samfunn som var dominert av den kristne troen, og de som behersket skrivekunsten ble lært opp i en kristen tradisjon. I denne konteksten var tegnets flertydighet en selvfølge. En vanlig eksegetisk praksis besto av et firfoldig fortolkningsmodell kjent som *quadriga* (bokstavelig: «firspann med hester») eller *quadruplex sensus*. Dette er en metaforisk fremstilling av ideen om at tekster skal leses på et bokstavelig (historisk) og et tredelt åndelig plan (Males 2011, 26). Det er viktig å forstå at disse betydningene finnes parallelt, ved siden av hverandre tilstede i teksten eller de tekstlige bilder som brukes. Erik A. Nielsen bruker omgrepet *tilstander* for å karakterisere bildets eksistens på flere nivåer samtidig: som vann kan eksistere i flytende, fast eller gassform, kan også et bilde anta flere tilstander (Nielsen 2009, 232).

Den åndelige delen av fortolkningen kan deles opp i allegorisk, tropologisk og anagogisk lesning. Allegorien handler om å fortolke den konkrete historien som symbolsk for noe annet og mer abstrakt. En saga om en omreisende helt som leter etter et magisk sverd handler på det bokstavelige nivå om nettopp denne reisen og målet, men kan leses allegorisk som en historie om jakten på det gode liv. Den samme fortellingen kan bli tatt som moralsk eksempel, som viser hva man bør og ikke bør gjøre for å oppnå målet (tropologisk lesning). Til syvende og sist er det mulig å se på hele reisen som en metaforisk fremstilling av overgangen til himmelen (anagogisk lesning) (Kjesrud 2011, 95). En spesiell form for allegori er typologien. I denne praksisen i sin opprinnelige form ble Det gamle og Det nye testamentet lenket til hverandre ved å lese det første som en prefigurasjon av det siste. Males viser til det han kaller «strukturell typologi» i skaldediktning, der skildringer av

førkristen religionspraksis modelleres etter det kristne eksempelet (Males 2011, 32). Denne typologien kan anvendes på flere sett: sammenligningen kan understreke likhetene mellom religionene, men også stille de opp mot hverandre som motsetninger.

Denne lese måten handler ikke bare om å lese og fortolke én tekst, men nettopp også om å lese tekster (i vid betydning) i samspill med hverandre i et stort meningsdannende univers. Nye tekster både skriver seg inn i tradisjonen og påvirker den. Tekstlesning på flere plan kan derfor også sees som et *intertekstuell* arbeid (Nielsen 2009, 216). Selv om det ikke er gitt at alle tekster ble lest på denne måten vil det for et publikum som kjente til denne lese måten være nærliggende å lete etter betydning på flere plan også i underholdende eller verdslige tekster. Uten at jeg vil gå mye dypere inn på quadriga som fortolkningsmodell vil en forståelse av at teksten legger opp til tolkning på flere nivåer ligge til grunnlag for min analyse av drømmen som motiv.

Oppsummering og begrepsavklaring

I tekstanalysene vil jeg bruke en metode basert på Roland Barthes' modell for analyse av narrative tekster. I denne modellen tar jeg utgangspunkt i at tekstene består av forskjellige lag eller nivåer som kalles *fabula*, *fortelling* og *narrasjon*. Siden jeg bruker utgaver som materiale for undersøkelsen, er det disse jeg refererer til når jeg snakker om *teksten* eller *sagaen*, med mindre annet er spesifisert. I de neste kapitlene kommer jeg også stadig tilbake til *motiver* og *elementer*. Motiver bruker jeg, som nevnt innledningsvis, til å betegne en type innhold eller scene som forekommer i flere verk – for eksempel drømmer, reiser, bryllup. Motiver er bygd opp av elementer, som gjerne også er gjenkjennelige og opptrer flere steder. I en drøm kan helten for eksempel se drømmekvinner, gå inn i et hus, osv. Kvinnene og huset er da elementer i drømmemotivet. Et siste begrep fra den strukturalistiske sfæren som vil bli brukt mye i analysen er *kronotop*, som er en oversettelse av Bakhtins begrep «chronotope», og som betegner kombinasjonen av tid, rom og regler som enhver narrativ tekst er satt inn i. Etter å ha tatt tekstene og motivet fra hverandre gjennom narrativ analyse vil jeg se nærmere på elementene som forekommer i og rundt drømmer, og hvilke betydninger de har i ulike *semiotiske rom*. Elementene vil her ofte også bli omtalt som *tegn* eller *symboler*, begreper fra semiotikken, som retter oppmerksomhet mot deres betydning som del av en kulturelt bestemt kode. Tegn kan ha flere betydninger i flere kontekster og fortolkningsstradisjoner, og det gjelder også for drømmemotivet som helhet og elementene som det består av.

Kapittel 4

Hva er en drøm?

Drømmer er et universelt fenomen som har opptatt tenkere og forskere i alle år. Alle vet hvordan det er å drømme, men få klarer å sette fingeren på hva en drøm egentlig er. I drømmer «ser» og «opplever» vi ting, mens vi samtidig befinner oss trygt plantet på jorden. Ikke overraskende har mange forsøkt å beskrive denne merkelige erfaringen, og beretninger om autentiske og fiktive drømmer finnes overalt i litteraturen. Mens drømmemotivet i dag vanligvis er forbeholdt fiksjon, poesi og selvbiografier, finner man dem i alt slags materiale fra middelalderen: Bibelen, krøniker, biografier, dikt, brev, fiktive og historiske fortellinger. I det norrøne materialet finnes det over fem hundre referanser til drømmer (Kelchner 1935, 3). Heller ikke her er drømmemotivet bundet til en bestemt sjanger: de forekommer i sagaer om konger, bisper og helgener, i fornalder-, islendinge- og samtidssagaer, og i Eddadikt, *Stjörn* og i de eldre historiske tekster *Íslendingabók* og *Landnámabók*. Et så sammensatt materiale antyder at drømmer ble sett på som meningsfulle. For å forstå bedre hvordan det litterære drømmemotivet fungerer og hva det egentlig handler om, er det nødvendig å se kort på viktige spørsmål som har blitt stilt gjennom flere århundrer: Hva er drømmer, hvor kommer de fra, og hva (om noe) kan de fortelle oss?

4.1 Hva er en drøm?

Spørsmålet om hva som egentlig foregår når vi drømmer har opptatt filosofer fra gammelt av. Diskusjonen i antikken og senantikken dreier seg om drømmenes opprinnelse: er de kun et utslag av naturlige, fysiologiske prosesser, eller kan de bli sendt til oss av en guddommelig instans? Skeptikerne, blant dem Aristoteles, mener at drømmer må forklares som resultat av psykologiske og fysiske forhold. Drømmerens stemning og psykiske tilstand,

samt fordøyelsesprosessen, påvirker drømmenes intensitet og innhold. Det følger at de ikke kan gi oss innsikter eller kunnskap fra en annen verden; alt som vises i en drøm stammer fra drømmeren selv. De fysiologiske forutsetninger og prosesser rundt drømmer undersøkes fortsatt av den medisinske vitenskapen i dag; det psykologiske aspektet har blitt et hovedtema for dybdepsykologien til Sigmund Freud og Carl Jung.

På den andre siden finnes en rikholdig tradisjon for å se på drømmer som beskjeder fra en høyere sfære, som kan gi oss innsikt i så vel nåtid som fremtid. I både vestlig (gresk) og orientalsk tradisjon finnes det mange eksempler på orakler og andre instanser som formidler kunnskap gjennom revelatoriske drømmer (Meseguer 1960, 11). Neoplatonistene, som Macrobius og Calcidius, utviklet et syn hvor drømmer kan være både og: det finnes både verdslige, uinteressante drømmer og direkte beskjeder fra en guddom. Mellom disse ytterpunktene ligger den vanskelige «mellomdrømmen» som har både spirituell og profan betydning. Betydningen vises her ikke direkte, men gjennom et slør av bilder. Augustinus bygger senere på denne ideen av drømmens «middleness» (Kruger 1992, 35). Han plasserer drømmer ved siden av andre former for visjoner, som går fra den kroppslige til den rent intellektuelle visjonen. Drømmer befinner seg igjen i midten, og deres betydning er ambiguøs. De kan være kilder for guddommelig kunnskap, men må fortolkes på riktig måte. For å gjøre dette trenger man forståelse på det intellektuelle plan. Mens sanne drømmer viser betydningen umiddelbart og utvetydig, finnes det også usanne drømmer som bruker dunkle bilder. Mer enn teoretikerne før ham er Augustinus opptatt av det moralske elementet: det viktigste er hvordan mennesker bruker innsikten de oppnår gjennom drøm eller visjon (ibid., 51).

Kirkens holdning til drømmer som kilde til kunnskap er tvetydig. Den stiller seg avvisende til drømmetolkning og drømmebøker, som var svært utbredte i middelalderen. Disse håndbøkene kan deles inn i tre typer: drømme-ABC og «dream lunar» som baserer tolkningen på relativt vilkårlige metoder, og den såkalte egentlige drømmeboka kjent som *Somniale Danielis* som lister opp en rekke drømmebilder med sin tolkning. Alle tre typer fantes i latinske og vernakulære versjoner i hele Europa, og både dream lunar og *Somnialen* finnes i norrøn oversettelse (Kjesrud 2011, 163). Den islandske versjonen av *Somnialen* i AM 764 4to er fragmentarisk og har fått lite oppmerksomhet i forskningen, men har blitt oversatt og kommentert av Turville-Petre (1968).

Drømmetolkning ble flere steder forbudt ved lov, og ble da satt i bås med annen hedensk praksis som å spå fremtiden ut fra stjernene eller dyrs oppførsel og «magiske» ritualer (Kruger 1992, 11). Også i Bibelen finnes det eksempler på slik skepsis: flere steder blir

drømmer beskrevet som verdiløse og følger av daglig strev, og Moseloven forbyr kunngjøring av drømmer som kunne føre folk bort fra Herren (5. Mos. 13,1). Samtidig finnes det mange eksempler på at drømmer spilte en viktig rolle også i kristen tradisjon. Bibelen inneholder flere drømmeskildringer, og noen av dem er lange og komplekse narrativer. Det skilles ofte mellom symbolske drømmer og «message- dreams» hvor Gud snakker til en utvalgt person (Husser 1999, 100). I det første tilfellet er drømmens betydning hyllet inn i et «slør av bilder», som for eksempel i faraos drømmer om de sju feite og magre år, som må tolkes av Josef. I andre tilfeller avslører Gud seg selv som senderen av drømmen, og nettopp slike drømmer forekommer også i helgenliv. Direkte kontakt med Gud kunne oppsøkes gjennom en prosess som blir kalt inkubasjon, hvor en person legger seg ned i et tempel for å drømme – men hvorvidt og hvordan dette ritualet ble praktisert er omdiskutert (ibid., 172).

Det er altså hevet over enhver tvil at guddommelig kunnskap *kan* oppnås gjennom drømmer. Problemet er at langt fra alle drømmer inneholder slik kunnskap. Det finnes til og med falske og demoniske drømmer, som virker som visjoner men som i virkeligheten leder drømmeren på villspor. «Dream theory, in its long history, may be read as an attempt to control the dream's dangerous power through codification.» (Kruger 1992, 150). Faren ligger hovedsaklig i gal tolkning av drømmenes innhold, eller feilaktig anvendelse av den spirituelle kunnskapen. I tillegg kunne også djevelen sende drømmer, som i stedet for å gi drømmeren innsikt ledet ham på falske veier (ibid., 152-3). Kruger mener at kirkens negative holdning overfor drømmebøkene kan tyde på en dualisme mellom en utdannet religiøs overklasse og en folkekultur hvis tolkninger kunne være grunnet i førkristen tro. Samtidig finnes fragmenter av de «uønskede» drømmebøker overlevert i manuskripter som inneholder encyclopedisk kunnskap, noe som indikerer at også et utdannet publikum var opptatt av temaet.

Det ser uansett ikke ut til å være noen sterk motsetning mellom førkristen og kristen tro når det gjelder muligheten for å formidle guddommelig kunnskap gjennom drømmer. Bak denne ideen ligger troen på en allerede fastlagt fremtid, i den islandske sagaen ofte uttrykt som troen på skjebnen:

Belief in dream-symbolism implies a belief in fate and, in Iceland, this belief transcended the religious opinions of pagans and Christians. [...] The future, therefore, is not something unformed, but it is a state which exists already. The seer may be aware of it in a waking state, but many more can see it in dreams, and when they do so it is most often disguised in symbols. (Turville-Petre 1958, 95).

4.2 Drømmens språk

Noe som alle drømmeteorikerne er enige om er at drømmer som oftest ikke er direkte i sitt budskap. Drømmens språk er billedlig. Vi «ser» bilder i en drøm som i en film, og selv om det ofte er velkjente ting og personer, befinner de seg i en symbolsk og abstrakt setting. Symboler kan representere konkrete ting, men også sosiale konsepter som familierelasjoner og -konflikter, og abstrakte motsetninger: det mannlige versus det kvinnelige, ødemarken versus det bebodde senteret, og så videre. Basale konsepter som vi forholder oss til i den våkne virkeligheten, som rom, tid og kausalitet, fungerer ikke eller er annerledes. Selv om vi ofte kjenner igjen steder og mennesker, kan de flyte over i hverandre eller være totalt annerledes enn den virkelige versjonen. Mennesker kan vise seg som dyr, og samtidig være totalt gjenkjennelige, døde kan vise seg som levende, noen ganger opplever man i en drøm at man kan fly eller gjøre andre ting som er umulige i virkeligheten. «It is amazing how easily abstract ideas, critical judgements, allusions or relationships, affective currents, indeed the whole of psychic life, take shape in symbols [...]» (Meseguer 1960, 49).

At symbolene i drømmer har en dypere og skjult betydning er et hovedtema for dybdepsykologien med Sigmund Freud i spissen. Freud mener at alle drømmer handler om uoppfylte ønsker, ofte av seksuell karakter, og i hans forklaring har symboler en underliggende betydning knyttet til dette libidoet. Undersøkelse av drømmer er utgangspunkt for psykoanalysen, som ikke er videre relevant her. Det som er imidlertid interessant er at Freud analyserer drømmer som narrative tekster. Han definerer en rekke handlinger som vi foretar i vår underbevissthet når vi «lager» en drøm. Disse prosessene (*symbolization, dramatization, condensation, displacement*) ligner sterkt på grep som skjer bevisst når vi forteller en historie (Meseguer 1960, 103). Det er også verdt å merke seg at den psykoanalytiske skolen i kunst- og litteraturanalyse er basert på denne metoden, som altså opprinnelig var lagd til å fortolke drømmer.

Carl Jung, som var en elev av Freud, utviklet et annet syn på de symbolske bildene som dukker opp i drømmer. Han skiller mellom en individuell og en kollektiv underbevissthet, og det er i den siste at vi finner symbolene. På grunn av dette er det mulig at til og med små barn kan drømme om svært meningsfylte symboler uten å kjenne til deres betydning. Jung mener at symboler oppstår i møte med ting vi ikke klarer å fatte, som spirituelle erfaringer: «[...] we constantly use symbolic terms to represent concepts that we cannot define or fully comprehend. This is one reason why all religions employ symbolic language or images.» (Jung 1964, 21). I tillegg til denne bevisste bruken av symboler dukker de altså opp i vår underbevissthet når vi drømmer. Når drømmer varsler oss om noe som skal

skje er dette det samme som instinktet: det er altså ikke et høyere spiritielt vesen som sender en beskjed. Varselet oppstår gjennom vår egen underbevisste forståelse av oss selv og verden rundt oss. I boka *Man and his symbols* (1964) identifiserer Jung flere *arketyper* eller universelle bilder som finnes i både drømmer, myter og religiøse forestillinger blant folk i hele verden.

Mens utgangspunktene er forskjellige har psykoanalytisk symbolteori og semiotikk en del fellesnevner. I semiotikken er symbolet ett av flere typer tegn som omringer oss. Tegn kan ha ulike betydninger i forskjellige kontekster, og det gjelder også symbolene: solen, som er et viktig symbol i alle kulturer, har ulik betydning i Norden og i tropene. Jungs kollektive underbevisste minner om semiosfæren som Jurij Lotman beskriver den. Semiosfæren er et abstrakt «sted» hvor man finner tegn og alle deres forskjellige betydninger og bibetydninger. Der Jungs arketyper ligger nedfelt i den kollektive psyken, som har ut-spring i naturen, består semiosfæren hos Lotman av summen av alle ytringer og tegn rundt omkring oss, og er dermed essensielt en del av kulturen.

Symbolene som beskrives hos Jung dukker ofte opp som motiver i litterære drømmer. I den følgende analysen vil jeg la psykoanalysen ligge, men ta med tankene om symbolene og deres betydning som er større enn dem selv. Fra sammenligningen mellom drømmer og visse typer narrative tekster vil jeg nå gå til neste steg: drømmer som er representert i tekster.

4.3 Drømmer som litterært motiv

4.3.1 Fra fenomen til motiv

Drømmemotivet i litteraturen har sitt grunnlag i kulturens forståelse av drømmen som fenomen. Denne forestillingen om drømmens vesen – for eksempel, at den kan være en kilde til kunnskap om fremtiden – former en ramme for motivet. Rammen fylles så med innhold som hører til enkelthistorien, og som ofte blir presentert som autentisk. Sagadrømmenes mulige autenticitet, spesielt i materiale som har et klart historisk eller biografisk preg, har blitt diskutert flere steder¹. For den narrative virkningen av motivet i en tekst er det uvesentlig om det er basert på en autentisk drøm eller ikke: den blir uansett en litterær

¹Se bl. a. Glendinning (1974) om *Sturlunga saga*, Lönnroth (2007) om *Sverres saga*. Kelchner (1935) baserer sine undersøkelser på ideen om at (deler av) drømmene i sagamaterialet stammer fra autentiske drømmer av førkristne mennesker; Turville-Petre (1968) konkluderer at de fleste sannsynligvis er skrevet som ornamentering av materialet.

konstruksjon. Et litterært motiv kan forstås som et toleddet tegnsystem eller det Roland Barthes kaller en *myte*. I essayet «Myth Today» beskriver Barthes at myter består av tegn som blir satt sammen til en høyere enhet. Men i stedet for å representere *signifikatene* representerer myten bare *signifikantene*. Eller sagt på en annen måte: mens myten later som om den er basert på tegnenes betydning, er de egentlig bare tomme representanter for noe annet: mytens formål (Barthes 2009, 145-148). Drømmer i litterære tekster later som om de «er» drømmer, men er det ikke. Det de er er et motiv som kan brukes til å formidle visse typer innhold.

Som vi har sett, har ideene om drømmens opphav og mening variert i løpet av filosofiens historie. I middelalderen synes det å være en viss ontologisk usikkerhet knyttet til drømmer, og de ble oppfattet som både viktige og farlige. De *kunne* imidlertid være gudegitt, og denne muligheten åpnet for en forestilling om drømmen som en kanal for kommunikasjon mellom mennesket og en høyere sfære. På grunnlag av denne forestillingen blir drømmen i sagaene skildret som en kilde til kunnskap. Den kan være både kroppslig, og knyttet til det verdslige livet, åndelig, eller en kombinasjon av begge. I sagaer som beskriver perioden før kristningen av Island finner man ikke direkte henvisninger til den kristne Gud i drømmene, men spesielt i tilfellene hvor et overnaturlig vesen kommer til en sagaperson med råd, oppgaver eller visjoner er det lett å trekke paralleller til de visjonære drømmene i Bibelen og helgensagaer. Dette kan leses som en form for *strukturell typologi*, der forestillinger om førkristen religion og verdenssyn modelleres på en kristen forståelsesstruktur (Males 2011, 32). Samtidig kan det ikke utelukkes at det også i førkristen tid fantes ideer om at drømmer kunne være kilder til kunnskap: tradisjoner for orakler og premonitoriske drømmer finnes i mange kulturer.

Akkurat som virkelige drømmer består også litterære drømmer av bilder. Disse vil ofte ligne på bilder som er ladd med betydning (både konnotativ og assosiativ) utenfor drømmesfæren. Når de så dukker opp i drømmer befinner de seg i en annen kontekst; de flytter over til et annet rom i semiosfæren. I dette rommet går tolkningen rett til det allegoriske nivået: drømmehistorien i seg selv har ingen bokstavelig betydning, men oppfattes som symbolsk for noe annet. Bildene i drømmer får en symbolsk hovedbetydning som har paralleller med assosiative bibetydningen i det våkne livet. En mann kan bli beskrevet som en ulv, men i drømmen er sammenligningen direkte: ulven *er* mannen. Som jeg har vist i 2.2 forekommer en del symbolske bilder i flere tekster, og mange av dem er inspirert av andre tekster (for eksempel oversettelser fra europeisk stoff) og/eller av hjemlig fortelletradisjon.

Mange symboler er også beskrevet i drømmebøker som *Somniale Danielis*, og et spørs-

mål som da melder seg er hvorvidt disse kan være nyttig for å tolke sagadrømmene. Steven Fischer, som har samlet en mengde materiale fra drømmebøker, advarer om å bruke dem som manualer for å fortolke litterære verk: «[...] there is no evidence that even one single dream in all of medieval European literature exclusively requires a dreambook for its interpretation.» (Kruger 1992, 123). Gabriel Turville-Petre mener at det finnes en ubrutt tradisjon for drømmetolkning på Island som går helt tilbake til *Somnialen*. Fragmenter av dette verket finnes på islandsk i et manuskript fra ca 1500, og det er sannsynlig at den sirkulerte i en vernakulær eller latinsk versjon mye tidligere (Turville-Petre 1968, 27). Mens det sannsynligvis har vært noe påvirkning fra denne type drømmebøker allerede i middelalderen, er det umulig å si i hvor stor grad. Sagadrømmene viser ofte en sammensmelting av elementer fra eldre folketro og nyere symbolikk, som i dyrefylgjemotivet.

4.3.2 Narrative funksjoner

Litterære drømmer har et viktig kjennetegn: de er aldri meningsløse. Uansett om drømmen er «ekte» eller fiktiv, og selv om den virker triviell, har den blitt med i teksten av en grunn. Den må altså forstås som en meningsfull del av teksten som helhet, og i den egenskapen vil den også fylle narrative funksjoner i teksten. Spesielt lengre, komplekse drømmer kan bli såkalte «mirror texts» som beskrevet i 3.2: innskutte tekster som speiler, tolker eller utdyper hovedteksten (Bal 1999, 58). Denne likheten kan være ganske stor, som i en drøm i *Fljótsdæla saga*. Helten Torvald drømmer om et underjordisk gjemmede hvor han finner datteren til jarlen på Shetland som holdes fanget der. Når han våkner bestemmer han seg for å handle, og uten å noen gang ha vært der før finner han stedet. Til de minste detaljene er hulen lik den han drømte om, og han finner et sverd på stedet som ble vist ham i drømmen. Likevel vil ingen påstå at Torvald *var* i hulen mens han drømte. Scenene der Torvald drømmer om å redde jenta, og scenen der han faktisk gjør det, finner sted på to vidt forskjellige plan. Sistnevnte er handlinger som er en del i historiens fabula, det andre et frempek som bare skjedde i hodet til helten. Informasjonen i drømmen kunne Torvald kanskje ha fått på andre måter, men drømmen gjør det klart at Torvald er den utvalgte helten i sagaen (som for øvrig regnes som en sen islendingesaga med en del fantastiske trekk som minner om fornaldersagaer). Likevel er det først gjennom handlingen i virkeligheten at han bekrefter denne statusen. I de fleste tilfeller vil det være større forskjeller mellom kronotopen i drømmen og i sagaen for øvrig enn i dette eksempelet: drømmeverdenen fremstår som et abstrakt, skiftende sted hvor vanlige regler ikke gjelder og hva som helst kan skje. Denne eventyraktige verdenen full av symboler gjør at de fleste drømmer umiddelbart

oppfattes som noe utenfor det rent bokstavelig-historiske laget i teksten.

Oppsummering

Drømmens gåtefulle vesen har vært gjenstand for filosofiske undersøkelser gjennom flere årtusen. Det har vært forskjellige oppfatninger om opphavsstedet til drømmer. Mange har hevdet at de, i visse tilfeller, kan sendes fra en guddommelig sfære for å opplyse mennesket. Denne tanken synes i utgangspunktet å være forenlig med både et kristent og et førkristent verdenssyn. Litterære drømmer reflekterer de rådende ideer og holdninger om drømmen som fenomen og gjør disse om til en litterær forestilling, eller en myte, om hva drømmen er. Drømmepråket er et bildespråk, som brukes symboler basert på metaforer (likhet mellom objekt og symbol) eller metonymi (symbolet er en del av objektet). Symbolikken som blir brukt i drømmen vil ofte gi en pekepinn på tolkningen av teksten som helhet: drømmen kan forstås som en «mirror text» som utspiller seg i en annen sfære med egne regler. Denne sfæren kan både forstås som realistisk og som rent symbolsk, og denne dobbeltheten gjør det mulig å inkorporere elementer som ikke får plass i hovedfortellingen, for eksempel elementer av en mytisk eller fantastisk karakter. I de neste to kapitlene skal jeg se nærmere på dette.

Kapittel 5

Drømmene i *Gísla saga Súrssonar*

Gísla saga er full av drømmer. Det er hovedpersonen, Gisle Sursson, som drømmer og som forteller om dem til sin kone Aud. Drømmene påvirker både Gisle og stemningen i sagaen, og spesielt mot slutten tar de nesten over for historien som utspiller seg i det virkelige livet. Gisle er ikke bare bonde, viking og sagahelt, han er også skald, og når han gjenforteller drømmene er det ofte i form av skaldestrofer som leder tankene til de norrøne guder og andre mytiske fortellinger. For å kunne forstå drømmenes funksjon vil jeg begynne med å gi et kortfattet sammendrag av hele sagaen, og se på strukturen og settingen i tid og rom. Etter dette vil jeg se nærmere på drømmene, og se på innholdselementer, plot og skaldestrofene som utgjør deler av drømmeskildringene. Til slutt vil jeg vise hvordan sagaen, gjennom drømmene, beskriver forskjellige verdener, og hvilken konsekvens dette har for lesningen.

5.1 Sagaens struktur

Historien kan deles opp i tre. Første del finner sted i Norge og ender når familien drar ut over havet og bosetter seg på Island. Konflikten som beskrives i første generasjonen gir et lite frempek til den som vil utvikle seg i hovedhistorien. En slik introduksjon finnes i mange islendingesagaene (Andersson 1967, 8-9). Denne delen er svært kompakt i den kortere versjonen av sagaen kjent som E; Y-versjonen, som antas å være yngre, utbroderer hendelsene og inneholder i tillegg informasjon om den politiske situasjonen i Norge. Annen del handler om slekten i Haukadal og forteller om en konflikt som kulminerer i to drap. Denne delen slutter med at Gisle blir dømt fredløs. I sagaens tredje og lengste del beskrives de tretten årene Gisle lever som fredløs mann.

5.1.1 Sammendrag

Første del begynner med å introdusere Torkjell Skjerauke, som bor på Nordmøre med sine tre sønner Are, Gisle og Torbjørn. Etter at en berserk har utfordret og drept Are, forsvarer Gisle familiens ære. Til dette formålet låner han et spesielt sverd, kalt Gråsida, av trelen Kol. Gisle dreper berserken, men nekter så å gi sverdet tilbake. Dette som fører til en kamp hvor både han og Kol mister livet. Det er nå Torbjørn, den yngste broren, som tar over all eiendommen til familien, inkludert det brukne sverdet. Han får fire barn: Tordis, Torkjell, Gisle og Are. En ung mann (Bård i E-versjonen, Kolbein i Y) er litt for vennlig med Tordis, mot hennes fars vilje. Beileren er en god venn av eldstesønnen, Torkjell, som nekter å gripe inn. Gisle tar ansvar og dreper mannen. Etter denne konflikten forsvarer Gisle igjen familiens ære ved å gå holmgang mot en annen utfordrer. Konflikten ender når familien blir forsøkt brent inne og velger å forlate Norge. Historien om Gråsida og hendelsene som følger er noe forskjellig beskrevet i E- og Y-versjonen, men resultatet er likt: Torbjørn Sur tar med familien, unntatt yngstesønnen Are, til Island. De bosetter seg i Haukadal i Vestfjordene. Gisle gifter seg med Aud, søster til Vestein; Torkjell med Åsgerd; og Tordis Sursdotter blir gift med Torgrim, sønn av en lokal høvding og gøde i området.

De fire menn – Gisle, Torkjell, Vestein og Torgrim – hjelper hverandre i arbeidet og reiser til tinget i samlet flokk. Der spår Gjest Oddleivsson at gruppen ikke vil holde sammen i tre år til. Gisle velger å handle i møte med denne spådommen, og vil at de fire sverger fosterbrorskap til hverandre. Planen skjærer seg når Torgrim nekter å binde seg til Vestein, og konturene av en konflikt anes. I den neste perioden reiser de på vikingferd, Torgrim og Torkjell sammen og Gisle og Vestein. Gisle drar tilbake til Island før Vestein, og smir en todelt mynt som de skal bruke som jærtegn når den andre er i fare. Gisle og Torkjell driver nå gården Hol sammen. En dag overhører Torkjell en samtale mellom Aud og Åsgjerd, hvor den siste innrømmer at hun alltid har likt Vestein. Det impliseres óg at det muligens har skjedd noe mer. Torkjell gjør ingenting med dette, men flytter senere fra Hol for å slå seg sammen med Torgrim på Sæbol. De involverer den trollkyndige naboen Torgrim Nev til å smi om det brukne sverdet Gråsida til et spyd.

Om vinteren får Gisle beskjed om at Vestein har kommet til Island. Han forsøker å sende jærtegnet så han ikke skal komme til Haukadal, men er for sein. Vestein kommer, og to netter på rad har Gisle vonde drømmer som han ikke vil snakke om. Den tredje natten, når alle andre er ute for å ta inn høyet, kommer noen inn og dreper Vestein med spydet Gråsida. Det blir ikke snakket mye om drapet, men Gisle forteller senere sin bror at han har fått drømmevarsler, og har en idé om hvor drapsmannen kom fra. Senere under høstblotet

sniker Gisle seg bort til Sæbol og dreper Torgrim. Det følger en kort periode med fred, men da avslører Gisle seg selv i et skaldevers. Tordis, som nå er gift med Torgrims bror Bork, tolker verset riktig og forteller om det til sin nye ektemann. Torgrim Nev seider mot Torgrims drapsmann, slik at han ikke vil få hjelp av noen mann på Island. Bork reiser sak mot Gisle, og han blir dømt fredløs.

Gisle selger gården sin og kommer seg unna ved å lure Bork. Han reiser rundt på Island for å finne hjelp, men sliter med dette. I en periode på seks år er han forskjellige steder, ofte hos Aud som har satt opp hus i den avsidesliggende Geirtjovsfjorden. Bork leier inn Øyolv den grå for å finne Gisle. I denne perioden begynner Gisle å få drømmer som involverer to kvinner, en god og en ond. Den gode drømkvinnen varsler ham at han har sju år igjen å leve. I denne perioden klarer Gisle å unnsnippe motstanderne flere ganger ved hjelp av smarte påfunn og forskjellige medhjelpere. Tre ganger drar Gisle også til Torkjell for hjelp, men møter en kald skulder. Hver høst plages Gisle av flere vonde drømmer, og forteller om dem til Aud. Torkjell blir drept av Vesteins sønner, muligens med hjelp av Gjest Oddleivsson. Øyolv gir ikke opp å finne Gisle, og til slutt, etter den syvende vinteren, kommer det til en konfrontasjon som varsles gjennom flere drømmer. Gisle, med Aud og fosterdatteren Gudrid, står imot fjorten menn. Han rekker å drepe åtte før han til slutt dør på heroisk vis. Sagaen avslutter med å fortelle om dem som overlevde: Aud og Vesteins kone Gunnhild drar til Danmark og tar den kristne troen; de to fosterbarna som har støttet Gisle drar til Norge og blir dugelige folk. Vesteins sønn Berg blir drept av Are Sursson, yngstebroren til Torkjell og Gisle, i Norge, mens den andre sønnen reiser til Grønland.

Narrative strenger

De første to drømmene til Gisle er knyttet direkte til et viktig plotelement – det første drapet, som setter i gang en rekke hendelser. Drømmene i sagaens tredje del er annerledes. Denne delen har en struktur som er interessant: sagafortelleren veksler mellom å fortelle om Gisle og hans antagonister. Denne teknikken er ikke uvanlig i sagaene, og blir spesielt brukt mye i scener som leder opp mot en kamp. Carol Clover kaller sagaenes praksis å bytte mellom forskjellige plotlinjer for «stranding», med en referanse til praksisen å lage et tau av forskjellige mindre strenger. Som oftest er det, som her, flere strenger som tvinnes om hverandre til de møtes i en konfrontasjon (Clover 1982, 65). I denne oversikten følger den ene strengen Gisle (G), og den andre hans motstandere: en bande drapsmenn med Øyolv den grå i spissen, som er leid inn av den egentlige antagonisten Bork Digre (B). På forskjellige steder i dette flettverket settes hovedfortellingen på pause for å fortelle om

Gisles drømmer (D). Men også i drømmene er det en utvikling mot slutten, som leder til dette samme punktet for konfrontasjonen og Gisles død. Skjematisk ser denne delen av sagaen slik ut:

B: Bork rir til tinget for å lage sak mot Gisle.

G: Torkjell varsler Gisle om at Bork kommer.

G+B: Første konfrontasjon, Gisle unnslipper.

G: Gisle sender Vesteins brødre til tinget uten suksess. Han slår seg ned i Geirtjovsfjorden.

B: Bork leier inn Øyolv m. fl. (bl. a. Speider-Helge) for å finne og drepe Gisle.

D: *Introduksjon av de to drømmekvinner. Drøm om den gode drømmekvinnen: G. får vite at han har sju år igjen å leve.*

B: Øyolv og Helge finner gården i Geirtjovsfjorden.

G: Gisle drar til Torkjell for hjelp, men får bare materiell støtte. Han tilbringer vinteren hos moren til Gjest Oddleivsson.

D: *Drøm om den onde drømmekvinnen.*

G: Gisle møter Torkjell og får en båt. Han drar til Hergilsøy og er hos Ingjald i tre vintrer.

B: Helge finner ut hvor Gisle er.

G+B: Gisle lurar Bork, men det kommer likevel til en konfrontasjon. Gisle får hjelp av Rev og Alfdis.

B: Torkjell blir drept av Berg og Helge Vesteinsson på tinget.

D: *Drøm om den gode kvinnen, som lover ham liv etter døden.*

B: Helge speider etter Gisle, men blir sabotert av Håvard.

B: Øyolv prøver å bestikke Aud, uten suksess.

D: *Drøm om den onde drømmekvinnen.*

D: *Drøm om angrepet med Øyolv i spissen.*

D: *Drøm om død og den gode drømmekvinnen.*

G: Gisle får ikke sove og drar opp til fjellet med husholdet sitt.

D: *Drøm om to blodige fugler.*

G+B: Konfrontasjon. Gisle faller.

5.1.2 Setting, aktører og plot

Tid og rom De tre delene av sagaen utspiller seg i den realistiske sagaverden skissert i kapittel 2. Likevel er kronotopen litt forskjellig for hver del, og rommet og tidsregningen er koblet sammen. Som i så mange islendingesagaer begynner historien i Norge. Fortelleren setter sagaen inn i en større makrohistorisk kontekst ved å referere til kongen: – «Þat er upphaf á sögu þessi, at Hákon konungr Aðalsteinsfóstri réð fyrir Nóregi, ok var þetta á ofanverðum hans dögum.» («Denne sagaen har sitt opphav i tiden da Håkon Adalsteinsfostre var konge i Norge, og det var mot slutten av hans dager at dette hendte.») (*GS*, 3). Etter dette zoomer han inn til en bestemt slekt og enkelte hovedpersoner. Denne oppbygningen, som mange islendingesagaer har til felles, kan kobles til forståelsen av teksten som en opphavsmyte: den norske delen av sagaen er da «prehistorisk». Historien om den første generasjonen fortelles kort, uten mye dialog eller scener, og er på mange måter en prefigurasjon av det som skal skje senere. I sagaenes verden er ætta det som definerer folk: lojalitet og feider, gårder og våpen og til og med personlighetstrekk går i arv. Men oppramsingen av slekt er også en form for relativ tidsregning, som i sagaen blandes med andre, absolutte tidsmarkører (Powell 2011, 63-66).

Konflikten i hjertet av sagaen utvikler seg mot et statisk bakteppe: Haukadal i Dyrafjord, hvor Sur-brødrene har bosatt seg. Aktørene reiser herfra til andre steder og deres reiser følger et basalt reisemønster: hjemme–borte–hjemme. Vikingferder til Norge og de Britiske øyene er et standardmotiv i islendingesagaene, men er i denne sagaen ikke særlig utbrodert: hovedtyngden i historien ligger på utviklingene i Haukadal. I denne delen angis tiden på en mer konkret måte: den regnes i sesonger, her og der markert av enkeltdager som var viktige i et bondesamfunn (Powell 2011, 65). Etter at Gisle er dømt fredløs forsvinner den faste bakgrunnen, «hjemmet». Han er ofte på gården hos Aud, hvor han har laget et underjordisk gjemmested, men det nevnes i hvert fall fem steder til hvor han befinner seg i lengre eller kortere perioder. I tillegg forteller sagaen at han har reist rundt hele Island i tre år, for å be om hjelp hos forskjellige høvdinger. Mer enn før består sagaen nå av

scener som det ligger tid imellom; fortelleren både øker og senker tempoet stadig vekk. Flyttingen skjer i takt med sesongene, og drømmene tiltar om høsten og vinteren når Gisle er hos Aud og nettene er lange. Drømmene har en egen setting i tid og rom, og denne kronotopen er svært forskjellig fra den vanlige virkeligheten, som jeg skal komme tilbake til i 5.2. Den gode drømmekvinnen spår at Gisle skal leve i syv år til, og han dør på den siste sommerdagen før den åttende vinteren begynner. Etter dette beveger sagaen seg ut i et vagere tidsrom igjen: tidregningen i sesonger er tydelig knyttet til Island, og forsvinner igjen mens de overlevende spres ut til Norge, Danmark og Grønland.

Aktører og plot I narratologien er tekstens *plot* bygd på et begrenset antall roller som kan fylles i en tekst. Mennesker blir her til aktører, og mange mennesker kan på den måten ha samme funksjon i plottet. *Helten* i denne historien er Gisle Sursson. Helten prøver alltid å oppnå noe, et objekt som kan være konkret eller abstrakt (Bal 1999, 197). I de forskjellige delene av sagaen er objektet forskjellig: i første delen prøver Gisle å forsvare æren til familien, i andre del vil han opprettholde balansen og hevne Vestein. Den tredje delen av sagaen er mer problematisk. I det våkne livet leker Gisle en katt-og-mus-lek med drapsmennene sine. Målet er ganske enkelt å overleve så lenge som mulig. Men drømmetråden forteller om en annen kamp, som handler om å havne på riktig sted etter døden. Målet er ikke lenger å beholde livet (for det gjør drømmene klart at han ikke skal), men å dø riktig. I begge kampene møter Gisle motstandere og medhjelpere. Tydelige motstandere er Bork, Øyolv og de andre som jakter på Gisle. I tillegg møter han en del passiv motstand rundt omkring, som blir forklart som et resultat av Torggrim Nevs galdrer. Men det finnes noen som hjelper ham med husvære og støtte i kampen: de to fosterbarna Geirmund og Gudrid, moren til Gjest Oddleivsson, øyværingen Ingjald og hans treller, det merkelige paret Rev og Alvdis og selvfølgelig kona Aud. Samtidig sitter Torkjell, storebroren, på gjerdet. Han hjelper Gisle materielt og ved å holde ham informert, men nekter å blandes inn på en måte som kan være farlig. Det er klart at Torkjell ikke oppfører seg riktig etter sagaenes sosiale kode, der slekt er en hjørnestein. I en strukturalistisk modell vil Torkjell være en negativ, en ikke-motstander. Drømmene introduserer flere aktører, men det er ikke så krysstallklart som man kunne tro hvem som er Gisles medhjelper eller motstander. Dette vil jeg se nærmere på i 5.2.

Funksjoner I Barthes' modell for narrativ analyse kan fabulaen, tekstens dypeste lag, deles opp i funksjoner og indisier. Kardinalfunksjoner er nødvendige deler av handlingen: de oppstår hver gang et valg oppstår. Spørsmålet er om drømmescenene i *Gísla saga* er

funksjoner i teksten: er de nødvendige for historiens framdrift? Svaret synes å være at de i denne sagaen sjeldent er det. I et typisk drømmemotiv, som beskrevet i kapittel 2, får en sagaperson en drøm som varsler at noe er i gjære. Personen får da et (bevisst eller ubevisst) valg: å ta hensyn til varselet eller ikke. Om dette valget egentlig er fritt i et samfunn som legger så mye vekt på æreskodeksen er en annen sak, men endrer ikke på den strukturelle betydningen. Et eksempel på denne strukturen er spådommen til Gjest på tinget (i sagaens kap. 6). Gisle liker ikke spådommen og reagerer ved å utfordre skjebnen.

Drømmescenene er annerledes. De første to drømmene nevnes først etter at drapet på Vestein har skjedd. Det vil si at drømmene har hatt en varslende funksjonen for Gisle, men deres *strukturelle* funksjon er her ikke et varsel eller frampek. I sagaens tidlinje blir de heller til en slags frampek-i-retrospektiv. Det de varslet om er dessuten allerede klinkende klart fra andre scener. Allerede fra scenen på tinget, der Torgrim nekter å binde seg til Vestein i fostbrorskap, er det klart at noe vil skje. Når Vestein og Gisle er i England, lager sistnevnte et jærtegn for å kunne varsle hverandre når det står om livet: «En mér segir svá hugr um, at vit munim þurfa at sendask á milli, þó at vit hittimsk eigi sjálfir» («Jeg har fått det for meg at vi kan trenge noe som vi kan sende til hverandre, når vi ikke selv kan møtes.») (GS, 28-9). Dette jærtegnet sender Gisle til Vestein senere, men det kommer for seint: «en nú falla vötn öll til Dýrafjarðar, ok mun ek þangat ríða, enda em ek es fúss.» («men nå strømmer alt vann i retning av Dyrafjorden, så jeg må ri dit; det har jeg også mest lyst til å gjøre.») (ibid., 40). På denne ferden møter Vestein tre ganger på folk som sier han skal passe på seg selv. Som varsel for drapet er drømmene altså både unødvendige og plassert på feil sted i fortellingen. De synes å fungere mest som *indisium*, det vil si et tekststed som tjener for å bygge opp mening «vertikalt» i teksten. Drømmene om Vestein illustrerer Gisles egenskaper som «draumamaðr» og fortolker av symbolske beskjeder. Sett i konteksten av hele sagaen er de en første indikasjon på at deler av historien kommer til å utspille seg i andre omgivelser, i et drømmeunivers som består av symbolske bilder.

I sagaens tredje del kommer drømmene stadig tettere på hverandre og fletter seg rundt historien om Gisles liv på flukt. Men det er overraskende lite handling som kan settes i direkte forbindelse med dem. Fra den første drømmen er det opplagt at de handler om Gisles død. Døden fremstilles både i en konkret og en åndelig form: som resultat av blodig kamp, og som en overgang til en annen verden. Parallellen mellom striden i drømmene og i virkeligheten er tydelig, men likevel virker det ikke som om Gisle handler på grunnlag av varslene. Den konkrete *nye* informasjonen som gis i drømmene begrenser seg til to forhold: at Gisle skal dø og hvor mange år han har igjen å leve. Alt annet (at Bork er ute etter

ham, hvem som befinner seg i banden til Øyolv og når de har oppdaget ham) er ting som fortelleren også informerer om utenfor drømmescenene. Heller ikke pålegget som den gode kvinnen gir til Gisle, om at han ikke skal bruke seid og være snill mot svake og hemmede, er ny. Allerede lenge før ble det nevnt at Gisle sluttet å blote etter å ha vært i Danmark, og det impliseres at han har tatt med seg kristne ideer derfra.

Konklusjonen så langt er litt merkelig: drømmene til Gisle Sursson, som opptar så stor plass i sagaen, er ikke nødvendige med tanke på plottet. Det gjør det vanskelig å vurdere dem som strukturelt element i en tekstanalyse. Andersson sier ikke mer om drømmene enn at de bidrar til å skape en stemning og øker spenningen (Andersson 1967, 184). Foote mener at drømmene med all sin symbolikk ikke tilfører karakteren noe, og vurderer Gisle som en typisk og éndimensjonal sagahelt, «a simpleton» (Foote 1963, 109). Det er likevel vanskelig å tro at de innfløkte drømmehistoriene ikke har annen betydning for historien enn som ornamentikk. De kan heller sees som en egen narrativ streng, som forteller en historie om en kamp med døden og livet etter døden. Denne drømmefortellingen er det nå på tide å se nærmere på.

5.2 Drømmene

5.2.1 Struktur og plot

De første to drømmene i sagaen følger et helt likt mønster:

1. Første natt ser Gisle en hoggorm som bukter seg fra en bestemt gård og dreper Vestein.
2. Natten etter drømmer han om en ulv som kommer fra samme sted og dreper Vestein.

Gisle kveder en strofe hvor han knytter drømmene til drapet og sier at han ikke venter en tredje drøm (fordi Vestein har blitt drept den tredje natten): «biðkat draums ens þriðja» («Jeg venter ingen tredje drøm») (*GS*, 46). Gisle er tilstede som jeg-figur i beskrivelsen av drømmen, men kun som tilskuer. Bildene i drømmen er blandet: Vestein er gjenkjennelig som seg selv, mens drapsmannen vises som et dyr.

De sju drømmene i sagaens tredje del deler noen karakteristikk. En liten forklaring av Gisle selv etter den første drømmen klargjør hovedmotivet: «Ek á draumkonar tvær, sagði hann, ok er önnur vel við mik, en önnur segir mér þat nokkut jafnan, er mér þykkir verr en áðr, ok spár mér illt eina.» ('Jeg har to drømmekvinner', sa han, 'og den ene er

god mot meg, men den andre forteller meg stadig vekk ting som bare blir verre og verre, og spår bare ille for meg.») (ibid., 70). Prosabeskrivelsen av drømmene følges ofte av en eller flere skaldestrofer som gjengir innholdet igjen. I beskrivelsene nedenfor er innhold fra strofer skrevet i kursiv for å skille det fra prosafortellingen.

3. Gisle går inn i et hus hvor han ser mange venner og slektninger sitte på benkene og drikke. I huset brenner det syv bål, noen brenner godt mens andre er nesten sluknet. Den gode drømmekvinnen kommer inn og forteller Gisle at disse representerer årene han har igjen å leve. Hun legger til at han skal slutte med hedensk sed og skikk, ikke drive trolldom og seid, men være god mot de skrøpelige og fattige. *Etter beskrivelsen av drømmen følger fire strofer hvor samme scene beskrives. Gisle retter seg mot Aud, og gjengir opplevelsene sine og drømmekvinnens ord.*
4. Gisle har opptil flere drømmer om den onde drømmekvinnen. Han sier at hun «ofte» kommer til ham, og vil smøre ham med blod. *Igjen gjentas budskapet i skaldevers, hvor Gisle understreker at drømmene ikke varsler godt for ham. I vers 22 nevner han også at han har fortalt mange (krigere) om drømmene.*
5. Den gode kvinnen kommer ridende på en hvit hest og ber Gisle å følge henne. Han gjør det, og kvinnen leder ham inn i et hus som er så stort at det ligner en hall. Det er velstelt og innredet med puter, og kvinnen sier at han kan slappe av, og at det er hit han skal komme når han dør, og at han skal få rikdom og lykke. *I strofene etterpå understrekes at Gisle husker hennes ord godt. Kvinnen sier at også hun er en del av hans liv etter døden: han skal få hvile med henne på den myke senga.*
6. Den onde kvinnen kommer til Gisle og sier at alt som den gode kvinnen har lovet skal bli ugjort, og at hun skal sørge for at hennes spådommer ikke vil gagne ham. Hun setter en blodig lue på hodet hans, og blodet drypper over ansiktet og over hele kroppen. *I versene som følger viser det seg at blodet kommer fra sår på Gisles egen kropp.*
7. Gisle drømmer at det kommer mange menn mot ham og husholdet, blant dem Øyolf den grå. Én mann går i spissen, og Gisle hugger til ham slik at sverdet kløyver ham i midjen og ser da at mannen har hodet av en ulv. Etter dette blir det en lang og blodig kamp. *Igjen beskrives scenen mer utførlig i form av skaldedikt, hvor Gisles hugg til fienden står sentralt.*

8. *Gisle kveder at han stadig drømmer om blodig kamp og er sikker på at enden nå er nær: han ser blod strømme ned fra begge sidene sine, og ser at en mann har gitt ham mange sår med sverdet. Så ser han en kvinne stå over ham, hun gråter og binder om sårene hans. Beskrivelsen ender med et spørsmål: «Hva vil skje?».*
9. Rett før kampen begynner sovner Gisle og drømmer om to store fugler som flyr inn i huset. De er blodige og stridlynte og lager mye lyd. Han tolker drømmen som et tegn på at kampen skal stå nå og at han skal dø, og våkner opp til sin siste kamp. *Dette gjentas i en strofe.*

Hvis man tar «kvinnedrømmene» under ett ser man en utvikling fra spådommer om Gisles kommende død og etterliv til et stadig mer konkret frempek til dødsscenen. Første drøm etablerer en tidsramme for døden, som da fortsatt ligger ganske langt frem i tid, og utspiller seg i et symbolsk rom. Også den onde drømmekvinnen begynner med generelle spådommer, nærmere bestemt ved å si at det den gode kvinnen har lovet ikke skal skje. De siste fire drømmene viser eller antyder nærkamp, og bildene blir klarere: i (7) kjenner Gisle igjen fiendene, og i både (6), (7) og (8) ser han at han har blodige sår. Drøm (8) viser dødsscenen: en kvinne (den gode drømmekvinnen eller Aud) binder om sårene hans og gråter (strofe 38). Beskrivelsen av drømmen ender med et spørsmål, oversatt av Finnur Jónsson som «Hvad tror du at det betyder for mig?» (*Skj1B*, 104). Siden det har vært tydelig lenge at Gisle skal dø, er det nærliggende å tolke spørsmålet som at det handler om etterlivet: vil det bli den gode eller den dårlige drømmekvinnen som får rett?

Denne fortellingen om døden former en egen narrativ streng som til en viss grad går parallelt med kampen Gisle utkjemper i det virkelige livet. Å dømme en mann fredløs var i realiteten en dødsdom, og sagaen kunne bare ende på én måte. Hvis man ser på plottet i den vanlige verdenen som det sagaen egentlig handler om, ligger «drømmestrengen» i bakgrunnen som en stadig bekreftelse på den uungåelige slutten. Men den tar også opp andre temaer. Mens Gisle i hovedhistorien ikke ser ut til å bry seg særlig om de moralske implikasjoner av det han gjør (han utnytter flere ganger dumme eller svake mennesker til å komme seg vekk), handler drømmene om livet etter døden. De to forskjellige visjonene antyder et valg som ikke gjøres helt tydelig i sagaen. Det er som om avsenderen av sagaen har lagt en dypere, moralsk dimensjon under det nokså typiske plottet. Både elementene fra drømmene og skaldediktningen er del av en kode som er vanskelig å tolke direkte. De ser ut til å ha betydning på et annet plan enn rent bokstavelig: igjen er det her snakk om at det bygges opp mening på tekstens «vertikale» akse.

5.2.2 Drømmens kronotop

De første drømmene er satt inn i et nært og realistisk landskap: stedet er Haukadal, og gården som ikke nevnes ved navn må være Sæbol. Drømmene om de to kvinnene er annerledes. Den gode drømmekvinnen hører til på et symbolsk sted, et hus eller hall, som hun tar Gisle med inn i. Dette huset er et utopisk sted: i den første drømmen er det fylt av venner og slektninger som hilser drømmeren velkommen; i den andre er det et fredfullt sted med myke senger og drømmekvinnen selv som vertinne. Huset befinner seg i en verden «på andre siden»: det er hit Gisle skal komme etter at han dør. Drømmen blir et symbolsk frempek hvor Gisle ikke bare blir forespeilet, men også får oppleve litt av sitt fremtidige liv. Dette livet bærer preg av velbehag og erotikk, og det kan virke som om Gisle aksepterer dette og dermed også sin kommende død (Lönnroth 2002, 461).

Den onde drømmekvinnen er ikke bundet til et konkret rom, men oppsøker Gisle så fort han lukker øynene. Hun er nærgående og gnir Gisle inn med blod, noe som beskrives levende i strofene. Omstendighetene i de vonde drømmene snur seg gradvis til en kampsituasjon, hvor Gisle er såret og selv sårer fiendene i en blodig strid som ikke har noen bestemt setting. Mens kvinnene aldri forekommer i samme drøm, henviser den onde kvinnen til den andre og hennes løfter i (6): hun sier til Gisle at det er Guds vilje at han blir sendt til et annet land (til «annan heim») og ut av huset («ór yðru ranni») (*GS*, 102, note 1). Denne strofen vil jeg komme tilbake til senere. Settingen i den siste drømmen, (9), er uklar. I prosateksten snakker Gisle om «at fuglar kœmi í húsit» («at fugler kom inn i huset») (*ibid.*, 110) uten at det er klart om dette handler om det underjordiske huset der Gisle gjemmer seg eller det symbolske huset fra tidligere drømmer.

5.2.3 Elementene i drømmene

Drømmene viser mange symbolske bilder. De to dominerende elementene er velkjente: dyr og drømmekvinner. Som nevnt i forrige kapittel må dyresymbolikk i drømmer forstås som en versjon av fylgjetroen. Ulven, som dukker opp to ganger, er en vanlig representant for en fiende; ormen er et like dødelig rovdyr. Det er ikke usannsynlig at de to dyrene forestiller fylgjene til henholdsvis den stridlynte krigeren Torgrim og den feige, svakere Torkjell (Mundal 1971). En mann med ulvehode forekommer i (7). Hva slags fugler som opptrer i den siste drømmen er uklart: «fuglar kœmi í húsit, er læmingar heita, þeir eru meiri en rjúpkerar ok létu illiga ok hqfðu válkazk í roðru ok blóði.» («Det kom fugler inn i huset som kalles *læmingar*, de var større enn ryper. De bar seg ille og hadde rullet

seg i blod.») (*GS*, 110). I forordet til *Íslensk Fornrit*-utgaven av sagaen skriver utgiverne Þórólfsson og Jónsson at det ukjente fuglenavnet *læmingr* må bero på en misforståelse. Det er heller snakk om en henvisning til fuglenes skrik: «*í læmingi*: hljóðlega, laumulega.» (*GS*, 110). En drøm om en ørn som flyr inn i huset dryppende av blod finnes i Eddadiktet «*Atlamál in grœnlenzco*», og fuglen blir der tolket som fylgja til Atle og som et dødsvarsel (Kelchner 1935, 78). I *Gunnlaugs saga ormstungu* drømmer Torstein om to ørner i dødelig kamp. Fuglene i Gisles drøm ser ikke ut til å være rovfugler, men de kan likevel være tenkt som en slags fylgjefigur. Denne symbolikken kan ha blitt blandet med kristne assosiasjoner. I kristen billedspråk blir fugler ofte fremstilt som representant for sjelen, og en fugl som flyr bort kan tyde på død (Biedermann 1992).

Begge drømmekvinnene til Gisle kan identifiseres med vesener som er kjent fra andre steder. Onde kvinnefigurer som sprer om seg med blod finnes f. eks. i *Víga-Glums saga* og i kompilasjonen *Sturlunga saga* og assosieres med valkyrier. Mikael Males identifiserer lignende skremmende, mytologiske kvinnefigurer flere steder i det norrøne materialet. De hører til i en annen verden og kan i en kristen kontekst oppfattes både som en representant for de døde, og som vesener fra helvete. I en slik kontekst er det ikke uvesentlig at figuren er en kvinne: «Kvinnliga monster är framträdande i klassisk mytologi, medan hotfulla kvinnor, förträdesvis jungfrur, är ett topos i den senmedeltida isländska litteraturen.» (Males 2011, 238). Den gode kvinnen på sin side slekter tydelig på fylgjefiguren, men ser også ut til å uttrykke kristne ideer, spesielt i drøm (3).

Symbolikken i denne drømmen, der årene Gisle har igjen er visualisert som brennende flammer, er også noe som er kjent fra kristen tradisjon, der lyset står for selve livsflammen (Perkins 1977, 218). Et så klart bilde kombinert med tallet syv gir assosiasjoner til Faraos drøm i 1. Mos. 41, som kan være tilfeldig eller tilsiktet. Samtidig representerer denne drømmekvinnen et ideal som kan settes i forbindelse med Gisles kone, Aud, i sagaen. Den sterke kjærligheten mellom Gisle og Aud er et tema som gjennomsyrrer sagaens tredje del der han er fredløs, og uttales flere ganger eksplisitt: «Þegar er várar, ferr Gísli aptr i Geirþjófsfjörð ok má þá eigi lengr vera í brott frá Auði, konu sinni; svá unnask þau mikit» (Da det ble vår dro Gisle tilbake til Geirtjovsfjord, for han ville ikke lenger være borte fra Aud, sin kone; så mye elsker de hverandre.) (*GS*, 75). Det er dessuten god grunn til å forbinde Aud med et kristent og nytt verdisyn, mens Gisle representerer det gamle. Hun prøver flere ganger å manipulere situasjoner for å unngå at Gisle må drepe noen, og etter hans død reiser hun til Danmark og blir døpt.

Drømmekvinnene har ikke overraskende blitt tolket som dualiteter innenfor et kristent

verdenssyn, hvor de representerer motsetninger mellom onde og gode krefter (Turville-Petre 1944, Foote 1963), eller mellom hedendommen og kristendommen (Mundal (1971)). Mundal mener at forfatteren har villet ta avstand til den gamle fylgjetroen, men at han ikke var klar for å gi slipp på den. Problemet er løst ved å dele fylgjefiguren i to. Men hvis man ser nærmere på de to kvinnene er ikke motsetningen så svart-hvit. Drømmene blander elementer fra kristen- og hedendommen. Hallen til den gode drømkvinnen høres mindre ut som en kristen paradisforestilling enn som et hedensk Valhall, som den f. eks. beskrives i *Gylfaginning*:

Allir Einherjar
Óðins túnun í
höggvask hverjan dag
val þeir kjósa
ok ríða vígi frá
sitja meir of sáttir saman.
(*SnE*, 50)

Alle einherjer
i Odins tun
hugges hver dag,
de kårer val
og fra kampen rir,
og sitter så fredelig sammen.
(*Edda*, overs. Holtsmark 2008, 62)

Lys symboliserer livet i kristendommen, men er også et eldre symbol fra førkristen tro. Også den onde kvinnen bruker etter hvert en kristen retorikk: hun refererer til en «Allvaldr» (bokstavelig: han som rår over alt) som vil sende Gisle alene ut i en annen verden. Lars Lönnroth mener at det her nesten virker som om kvinnene har byttet rolle: kanskje er det behagelige, erotiske etterlivet egentlig en fristelse sendt av djevelen, og vaskingen i blod en renselsesrituale. Han ser på dette som et typisk trekk for islendingesagaenes drømmer:

They also make us see the history of Gísli and his family in a broader perspective, as parts of a universal conflict between good and evil. Unlike a saint's life or a courtly romance, however, [...] Gísla saga will never give us a definite clue as to which side is good and which side is bad. (Lönnroth 2002, 462)

Det bevisst uklare og flertydige ved drømmekvinnene gjelder egentlig alle motivene i Gisle drømmer: rovdyr, blod, fugler, ild, en hvit hest og en hall. Alle disse symbolene er såpass universelle at de vil ha betydninger i flere semiotiske rom: en betydning i en mytologisk fortidskontekst (som styrkes av skaldediktningen), en konkret betydning i sagaverdenen, paralleller i samtidens litterære tradisjon og igjen andre betydninger innenfor en kristen allegorisk lesning. I stedet for å argumentere for at én betydning er den riktige, er det mer fruktbart å anta at «modellsenderen», som skrev ned *Gísla saga* i middelalderen, var fullstendig klar over dette mangfoldet av betydninger. Kristen retorikk er bygd på et omfattende system av (språklige) bilder og lignelser. Bilder som tidligere hadde mening i en førkristen betydningssystem kunne inkorporeres og «oversettes» til en ny kontekst, uten å miste den gamle betydningen.

5.2.4 Skaldedikt og drømmer

Det finnes 40 skaldestrofer i *Gísla saga Súrssonar* (hvorav 36 i dróttkvætt og utgitt av Finnur Jónsson i *Den norsk-islandske skjaldediktning*), og de fleste er tilskrevet Gisle selv. Strofene blir ofte sitert etter en hendelse og beskriver det som har skjedd i mer detalj og med et annet perspektiv, men de introduserer vanligvis ingen ny informasjon til historien. Sett fra et narratologisk perspektiv er de altså fulle av indisier, tekstelementer som ikke er avgjørende for plottet, men som bidrar til å skape en stemning og bygge opp mening på tvers av handlingen. De fleste strofene er knyttet til beskrivelser av drømmer. I disse diktene blir drømmenes innhold trukket inn i et univers av *heiti* og *kenninger*, som stort sett er basert på mytiske fortellinger. I denne tradisjonen er det vanlig å referere til menn og kvinner med navn fra et mytisk univers; for eksempel blir både drømmekvinnene og Aud referert til med navn fra gudinner og valkyrier. Gisle beskriver seg selv i tredje person i strofene, med kenninger for mann, kriger eller skald.

Strofenes alder og opphav

Som alle islendingesagaer hevder *Gísla saga* å videreformidle gammel tradisjon rundt sanne hendelser, og skaldestrofene tilskrives den historiske Gisle Súrsson. Finnur Jónsson mente at versene kunne være autentiske, men i senere lesninger av sagaen har dette blitt sett på som usannsynlig. Turville-Petre (1944) gir en oversikt over forskningen og slutter seg til konklusjonen av Magnus Ólsen og Paasche at strofene må være skrevet av en kristen forfatter. Foote slår fast at de ikke kan være eldre enn fra 1100-tallet. Han mener at

innholdet i diktene viser et klart kristent verdensbilde og en antikvarisk interesse i mytisk stoff. Dette passer med en generell tendens på sen 1100- og hele 1200-tallet, som er synlig for eksempel i et verk som Snorres *Edda*. Foote bruker dualismen mellom den gode og den onde drømmekvinnen som hovedgrunnlag for plasseringen i tid:

Here we move into a Christian world with its ideas of good and bad angels attendant on the individual and its many stories of visions in which angels and devils contend for the possession of the soul [...] Such stories were undoubtedly known in Iceland, and some examples of them are found in translations amongst early Icelandic religious literature. (Foote 1963, 122-123)

Konklusjonen at strofene er unge er problematisk hvis den kun baseres på innhold. Som vist over er kvinneskikkelsene ikke så tydelige som man skulle tro ved første blick. De kan lett assosieres med det gode og onde eller diabolske, men har også trekk fra ulike mytiske skapninger. Dessuten forutsetter Footes konklusjon at man har et klart bilde av tankesettet før kristningen, og vet sikkert at dette tankesettet ikke inneholdt et skille mellom godt og ondt. Dette blir for bastant. Myteforskningen, som f. eks. i Clunies Ross (1994) viser at dikotomier opptrer overalt i det norrøne materialet, og den «onde» kvinnen kan i et slikt perspektiv tolkes som en representant for kaoskreftene. Et annet, viktigere punkt er at Island på Gisles tid ikke var et isolert land, og at påvirkning fra kristendommen kan ha skjedd lenge før 1000-tallet. Sagaen forteller at Gisle selv reiste til Danmark og sluttet å blote etter det. Et kristent inspirert innhold i strofene er altså ikke avgjørende for å datere dem så sent som 1100-tallet.

I en kommende ph.d-avhandling ved Universitetet i Oslo analyserer Klaus Johan Myrvoll metrikken i skaldestrofene. I motsetning til forskerne over mener Myrvoll at det ikke er grunn til å si at versene ikke er fra 900-tallet som sagaen hevder. En kvantitativ sammenligning av ulike variabler i metrikken (blant annet andel såkalte tunge senkninger og fordeling over ulike typer av trykkdistribusjon) med navngitte skalders fra forskjellige perioder, viser at versene til Gisle ligger på linje med andre tidlige skalders. Det er ikke noe som tyder på at versene er skrevet senere; selv om man antar at «arkaisering» av stilen kan ha vært en praksis, er det ingen sikre tegn på dette i Gisles strofer¹. Myrvolls tilnærming er et verdifullt bidrag i en diskusjon som har en tendens til å basere seg kun på innholdselementer.

Jeg har dvelt litt ved diskusjonen omkring skaldestrofenes alder fordi drømmekvinnene blir anført som argument. Uten at jeg vil feste meg helt til noen av de ovennevnte teorier,

¹Resultatene av disse undersøkelsene har ikke blitt publisert ennå, og de foreløpige konklusjoner omkring strofene i *Gísla saga* er referert fra en muntlig samtale med Myrvoll 17/2/2012.

vil jeg avslutte med å si at materialet består av flere lag, som kan være laget av ulike personer og muligens med noe tid imellom. Det man kan si sikkert er at skriverne på 1200-tallet har sett på begge deler som vesentlig for tekstverket som nå er kjent som *Gísla saga Súrssonar*. Sagaen slik den er overlevert i manuskriptene er en sammensetning av prosa og skaldestrofer. Disse to elementene fungerer sammen som en sammenhengende fortelling, men er likevel forskjellige både i stil og assosiasjoner de vekker.

Skal dediktningens funksjoner

De fleste skaldediktene vi har overlevert har blitt bevart i sagaer. Diktningen brukes spesielt i kongesagaene som dokumentasjon og nærmest en slags fotnote, der prosateksten baserer seg på en vitneskildring av en navngitt skald. I islendinge- og fornaldersagaer inntar strofene en litt annen rolle: de er ofte del av den løpende handlingen, og består gjerne av *lausavisur*: enkeltstrofer som diktes til anledningen. «[Yet] when a stanza is inserted into a saga it is almost invariably quoted as a man's spontaneous reaction to an event, a spur-of-the-moment improvisation.» (Frank 1978, 27). Strofene presenteres som noe som fantes før sagaen ble skrevet; de har blitt diktet av hovedpersonene og overlevert muntlig. Et slikt fremmedelement i en tekst blir ofte brukt som et tegn på autenticitet, men blir nettopp derfor et litterært motiv i seg selv. Lotman beskriver at når russiske forfattere bruker tekster fra andre, ikke-fiksjonelle sjangrer i romanene sine, så «blir [disse tekstene] en del av den narrative fortellingens organiske struktur samtidig som de som utenforstående dokumenter eller sitater faller utenfor den narrative fremstillingens estetiske kjerne.» (Lotman 2008, 104). Det er altså en klar grense mellom tekstene – de blandes ikke, men stilles side om side. Det er en stor kontrast mellom den korthuggede prosastilen som kjenner seg ut i islendingesagaene og den kryptiske, rytmiske kvaliteten i skaldedikt: «The virtue of simple contrast between two such different media leads to the possibility of verses being used to pace a narrative, to create tense climaxes or halt the inexorable flow of narrative cause and effect with a collection of strophes.» (O'Donoghue 2005, 6).

Skal dediktningen har altså noen tydelige narrative funksjoner: den endrer stil og tempo i fortellingen og skaper en pause i det ofte heseblesende handlingsforløpet. Påfallende er at det ikke blir fortalt nye ting i strofene, men at det er omformuleringer og utdypinger av det som allerede har blitt beskrevet i prosaen. I strofene tar Gisle ordet direkte, og de kan derfor sees som en måte å gi ham en stemme og vise mer av hans indre strid og følelser enn en ekstern forteller har mulighet til (O'Donoghue 2005, 178-179). En annen vesentlig aspekt ved skaldediktningen er at den trekker hendelsene inn i en intertekstuell og mytisk

kontekst. Skaldespråket er omgitt med mystikk. Snorre skriver i *Skáldskaparmál* at Odin dro til Jotunheimen for å stjele Suttungsmjøden, en kostbar drikk som var fremstilt av blodet til den vise Kvase blandet med honning. Denne mjøden ble gitt i gave til guder og skalder. Mens skaldespråket i praksis baserer seg på kompleks metrikk og et korpus av mytologiske fortellinger om både guder og helter, fremstilles det i sagaene som en gudegitt gave heller enn noe som måtte læres og studeres. Skalden i islendingesagaer er en mann som av en eller annen grunn har fått tilgang til «mjøden», og som bruker stofer som en blant flere uttrykksformer.

Gjennom språket åpnes det opp en kanal til en mytisk verden: personer og situasjoner fra prosafortellingen omskapes til elementer fra denne verdenen. For å gi et eksempel beskriver strofe 17 den gode drømmkvinnens møte med Gisle:

Hyggið at, kvað Egða
andspilli Vör banda,
mildr, hvé margir eldar,
malrunnr, í sal brunnu.
Svá átt, kvað Bil blæju,
bjargs ólifat marga,
veðrs Skjoldunga valdi,
vetr; nú's skammt til betra.
(GS, 71)

(«Læg mærke til, gavmilde kriger, sagde kvinden til Egdernes ven (Nordmanden, mig), hvor mange bål brændte i huset – så mange år, sagde hun, har du endnu at leve i; nu er det ikke langt til et bedre liv for dikteren.») (*Skj1B*, 99).

Drømmekvinnen kalles her *Vör* og *Bil*, to navn som knyttes til åsynjer. Gisle selv er *andspilli Egða*: skald fra Agder, eller enkelt sagt nordmann. *Skjoldunga veðr* er igjen en mytisk referanse til krig, og hennes *valdr* er en mann eller kriger, igjen Gisle. Bålene som brant i salen forklares av drømmekvinnen som symbol for Gisles ulevde år: *vetr ólifat* (ibid., 71). Elementer fra drømmene – som også er beskrevet i prosateksten – trekkes altså inn i et univers som refererer til myter og fortellinger som må ha vært kjent for skalden og hans opprinnelige publikum. Overlappet mellom innholdet i strofene og prosa kan muligens forklares med at den som skrev ned sagaen og/eller hans publikum ikke lenger hadde tilgang til disse fortellinger og derfor trengte en forklaring. Samtidig kan det også sees som en bevisst litterær teknikk der fortelleren bytter mellom forskjellige perspektiver (O'Donoghue 2005, 161).

5.3 Grenseoverskridelse og fortelling på flere plan

Gisle er altså en mann som har tilgang til skaldespråket og som i tillegg får drømmer der overnaturlige skapninger viser seg for ham. Både dikt og drøm befinner seg i en annen verden, som er avgrenset fra den vanlige sagaverdenen. Men grensen er ikke tett. Gjennom å tilskrive en vanlig bonde fra Haukadal evner til å se inn i andre verdener, bygger sagaens avsender en fortelling som strekker seg utover enkeltpersoner. Den kan leses på mange nivåer.

5.3.1 *Draumamaðr mikill*

I seksjonen om aktørenes rolle ble Gisle beskrevet som sagaens helt i strukturell forstand. Når man går til nivået av karakterisering blir Gisles heltestatus mer problematisk. Han beskrives riktignok som sagahelter flest som et allsidig talent: dugelig arbeidskar, framifrå idrettsmann, flink med hendene, modig og snarrådig, og den som – fra ungt av – forsvaret familiens ære med konsekvensene det innebærer. Det står i kontrast til eldstebroren Torbjell, som beskrives som en lat, karaktersvak og svikefull figur som tiltrekkes av sterkere venner. Beskrivelsen av Gisle er altså positiv, men sagaens plot forteller en annen historie. Han er nemlig bare en helt innenfor et gammelt system: et samfunn hvor hevn og ære bestemmer individets handlinger. Gisle er en tragisk helt i og med at han *må* handle og drepe, selv om det har negative konsekvenser både for andre og mest for ham selv. Handlingene hans fører til et liv som fredløs og til slutt til døden.

Men selv om Gisle er bundet til et gammelt system er han ikke beskrevet som en aktiv hedning. Gerd Weber har påpekt at det i mange sagaer som beskriver førkristen tid konstrueres et skille mellom den aktive hedningen, «blótmaðr», og den «'naturläufigem Heiden', welcher Gott unwissend schon in der Schöpfung verehrt». (Weber 1981, 488). I *Gísla saga* kontrasteres Gisle med svogeren Torgrim, som bloter mye og har et sterkt forhold til guden Frøy. Torgrims navnebror og venn Torgrim Nev er en trollmann, som driver med seid og galdrer. Seiden mot Gisle blir nevnt som forklaring på at sistnevnte ikke finner hjelp hos høvdingene på Island. Peter Foote mener at seiden også er årsaken til Gisles vonde drømmer. Han mener at den moralske konflikten i drømmene er rotete og uklar, og ikke gir videre innsikt i Gisle som person. Etikken i sagaen må leses utslag av et heroisk ideal der heltene ikke blir målt med samme målestokk som i kristen tradisjon (Foote 1963, 109). Selv om jeg er enig i at sagaen tematiserer en heroisk æreskodeks, er jeg ikke enig med Footes konklusjon. Sagens tragiske plotutvikling, der flere gode menn blir drept på grunn

av hevn, viser denne æreskodeksen som utdatert og samfunnsfiendtlig. Gisle har flere av karakteristikkene til Webers «kristne hedning» – spesielt det at han slutter med bloting passer inn i mønsteret. Drømmene, som har en uuttalt kristen undertone, kan også sees som et ledd i denne fremstillingen av Gisle. Påstander om at heltens ulykke skyldes seid eller andre fantastiske fenomener, som ikke nødvendigvis passer inn i logikken i plottet ellers, forekommer flere steder i sagaene. Noe lignende skjer i *Laxdæla saga*, som jeg vil vise i neste kapittel.

Gisle er altså en typisk sterk og modig sagahelt, men han er også klok, sanndrømt og en god skald. Det ser ut som sagafortelleren mener at klokskapen og drømmene har en sammenheng. Ordet *berdreymr* (bokstavelig bar-drømt) kan tolkes som det å drømme i klare bilder, eller bilder som er lette å tolke. Begrepet, som ikke er vanlig, kan minne om flere elementer i middelaldersk drømmeteorier som beskrevet i kapittel 4 og da spesielt Augustinus' skille mellom sanne drømmer, som viser sitt budskap i klare bilder, og usanne som kan villedre drømmeren (Kruger 1992, 35). Gisle forteller om sine drømmer til andre – Torkjell, Aud, og i strofe 21 nevner han at han har fortalt om drømmene til mange «krigere» – men ingen andre tolkninger nevnes enn hans egne. Mens beskrivelsen av Gisle som klok og forutseende ser ut til å stemme i starten, virker den nesten ironisk mot slutten: den narrative tråden som går gjennom drømmene viser to motstridende versjoner av skjebnen og livet etter døden og en helt som har blitt forvirret og mørkeredd. Gisle klarer ikke å bestemme hvilket bilde som stemmer, hvilke drømmer er sanne og hvilke er falske. Kanskje dette med «berdreymr» heller kan forstås som et hint til et publikum som er bedre i stand til å avsløre hvilke av drømmebildene som er falske.

5.3.2 Reisen til drømmeverdenen

Drømmeverdenen i *Gísla saga* er et sted hvor det kan skje ting som er umulige i den virkelige verdenen. Gisle ser dyr som ikke forekommer på Island luske rundt i et kjent landskap, og senere ser han til og med en mann med ulvehode. De to drømmekvinnene er beboere av dødsriket, noen ganger visualisert som et hus eller hall, som gir assosiasjoner til både hedensk og kristent etterliv. Begge kvinnene har kunnskap om fremtiden og kan se forbi dødens grense. De er altså overnaturlige skikkelser. I drømmene kan de likevel snakke med Gisle, ta på ham og vaske ham i blod. Det er altså som om Gisle krysser en grense til en annen verden når han sovner og drømmer. Overgangen fra den vanlige til drømmeverdenen er en ufrivillig prosess. Drømmekvinnene (og da spesielt den onde) dukker opp hver gang Gisle lukker øynene. Det er en nokså utvetydig henvisning til at Gisle, selv om han både

metaforisk og bokstavelig talt går under jorda i tretten år, ikke kan flykte fra sin skjebne og fra kampen som skjer inne i hodet hans.

En overgang til en annen verden er et kjent litterært motiv i middelalderen. Helten er et «mobilt element» i historien, som har muligheten til å forflytte seg mellom forskjellige rom (Kjesrud 2011, 60). De fleste typer sagaer inneholder fortellinger om helter som reiser fra sitt interne rom – tekstens sentrum eller «hjemme» – til et eksternt rom. I disse eksterne rommene er kronotopen annerledes, og det er ofte større innslag av fantastiske elementer. Helter kan komme over slike fantastiske eller magiske rom på en fysisk reise, men i islen- dingsagaene er dette ikke så vanlig. Reisene i *Gísla saga* fører til kjente steder: Norge og de britiske øyene, og det skjer ikke noe uvanlig der. I stedet kan drømmene oppfattes som en form for reiser til en annen verden. I denne verdenen finnes det fantastiske elementer og vesener som minner om skapninger i mytene. De er i besittelse av kunnskap om døden og etterlivet – en type kunnskap som mennesker ikke kan få tak i i den virkelige verdenen. Drømmemotivet i *Gísla saga* kobler altså et kjent litterært motiv – «reisen til en annen (magisk) verden» – med elementer fra mytologien.

5.3.3 Konsekvenser for lesningen: flere lag av betydning

En fortelling om en fredløs bonde som skal ha levd i Vestfjordene har utvilsomt hatt underholdnings- og historisk verdi i seg selv, men det er ikke vanskelig å se at den kan trekkes opp i til et høyere nivå. Plottet rundt de fire fosterbrødrene er en fortelling om universelle menneskelige følelser som begjær, sjalusi, hevn og dødsangst. For et publikum vant til fortolkning av Skriften i *quadriga*-modellen vil det også være nærliggende å lese fortellingen om Gisles år som fredløs som en moralsk og åndelig lidelsesvei og kamp; historien ender med at Gisle stiger opp på en fjellknaus og møter døden, noe kan leses som en parallell til korsfestelsen. Sagaen kan til og med leses som en mikroversjon av verdenshisto- rien: Avery Powell argumenterer for at Gisles død kan sidestilles med apokalypsen innenfor sagaens egne betydningssystem (Powell 2011, 71).

Drømmer, som er fulle av symboler, er tydelig markører for leseren om at fortellingen nå trekkes opp til et allegorisk nivå. Som argumentert i kap. 4.3 befinner drømmen seg alltid allerede på det åndelige planet; de har egentlig ingen bokstavelig betydning. Etter min mening er denne funksjonen langt viktigere i *Gísla saga* enn funksjonen som frempek. Drømmene fører ikke til handling og er dermed nesten urelatert til historien på et horison- talt plan. Samtidig bygger de opp en egen historie som utspiller seg på et annet, høyere plan parallelt med skildringen om Gisles eventyr som fredløs. Ordet «eventyr» er her ikke

valgt tilfeldig: kontrasten er stor mellom episodene der Gisle nesten lekende lett unnslipper fiendene, og den grimme, symboltunge stemningen i drømmescenene.

Symbolene i drømmene kan leses på flere plan: som henvisninger til en mytologisk fortid, men også innenfor en kristen allegorisk tankegang. Heller enn å være forvirret og uklar, som Foote hevder, vil jeg argumentere for at denne flertydigheten er tilsiktet. En del av fortolkningen foregår over hodet på hovedpersonen: når Gisle introduseres som «berdreymr» i starten av sagaen, er det en del av beskrivelsen av ham som helt. Men i løpet av sagaen blir det klart at drømmene til Gisle ikke er så klare for ham som de kanskje burde være. Han blir kastet frem og tilbake mellom drømmekvinnene, som gir ham motstridende løfter og visjoner av livet etter døden. Én av dem må være falsk, men det ser ikke ut som om Gisle greier å se hvilken. Motivet gjenspeiler en vanlig oppfatning i middelalderen om at drømmer kan bli sendt av både Gud og djevelen. Ikke alle klarer å skille mellom guddommelige og diabolske drømmer, og ifølge Gregorius er det nesten bare helgener som har denne evnen (Kruger 1992, 51). Man skal altså ikke dømme Gisle Sursson altfor streng fordi han ikke klarer det. Karakteristikken «berdreymr» kan likevel leses som en oppfordring til publikum om at de kan lese og tolke drømmene fra et perspektiv som den hedenske helten ikke kunne. Bildene *er* altså klare, men helten var ikke klar til å oppfatte deres betydning, eller ikke i stand til å implementere den nye etikken i en tid hvor det fortsatt var den heroiske koden som gjaldt.

5.4 Oppsummering

Drømmene til Gisle dominerer sagaen, spesielt mot slutten. Den siste delen av sagaen, som utspiller seg etter den store plotutviklingen hvor Vestein og Torgrim blir drept, deler seg i to narrative strenger som fletter seg rundt hverandre. I den ene klarer Gisle gang på gang å løpe fra sine fiender, men i den andre blir han besøkt av to drømkvinner som spår hans visse død. Drømmene har definitivt en varslende karakter, men har samtidig lite direkte påvirkning på plottet. Gisles møter med drømkvinnene gjenspeiler på et symbolsk vis konflikten som foregår i sagaen, men også en større konflikt som handler om å handle og velge riktig, og om veien til etterlivet. Denne konflikten er universell: selv om (eller nettopp fordi) det kan være vanskelig å sette de to partene tydelig i en bås som gode eller onde, er fortellingen gjenkjennelig og relevant utover det rent historiske. Symbolene som er valgt er dessuten så universelle at de har betydninger og bibetydninger i forskjellige semiotiske rom: de passer i en beskrivelse av en førkristen sagaverden som på et vis er forbundet med

en mytologisk og førkristen fortid, men kan også tolkes allegorisk fra et kristent perspektiv.

Gisles drømmer leder ham inn i en annen verden, som ikke befolkes av mennesker, men av avtrykk av mennesker: symboler og universelle krefter. I tillegg er Gisle gjennom skaldespråket også aktivt i kontakt med en mytologisk verden som er forbundet med fortid og opphav. Her assosieres det altså på to måter til en annen verden. Skaldespråket er ikke begrenset til drømmefortellingene, men det er nok ikke tilfeldig at de fleste strofene nettopp forekommer i beskrivelser av drømmene. Drømmene kan oppfattes som en tekst i en tekst: en reise til en annen verden. Verdenen presenteres som en virkelig størrelse, men kan samtidig leses som noe som befinner seg i hodet til Gisle.

Kapittel 6

Drømmene i *Laxdæla saga*

Laxdæla saga er en av de mest kjente islendingesagaene, og en av de få i sjangeren som med rette kan kalles «ættesaga»: den forteller om fire generasjoner i samme ætt. Mer enn mange andre sagaer fremstår *Laxdæla saga* som et litterært verk, oppstått i en skriftkultur der flere tradisjoner eksisterte ved siden av hverandre. Einar Ól. Sveinsson, som har utgitt sagaen i Íslensk Fornrit, skriver at sagaen tydelig er inspirert av de oversatte *riddarasögur*. Men det typisk islandske blandes ikke med de europeiske høviske elementene. Typiske motiver fra islandsk folketradisjon og ridderlitteratur finnes side om side: «En bæði hið innlenda og erlenda er kraftmikið og mergjað; *Laxdæla saga* er fyrsti ávöxtur af ást Forn-Íslendingins á andstæðu sinni, rómantík miðaldanna.» («Men både det hjemlige og det utenlandske stoffet er saftig og kraftfullt; *Laxdæla saga* er den første frukten av de gamle islendingenes kjærlighet for deres motsetning: middelalderens romantikk») (LS, vii).

Også i denne sagaen finnes det mange drømmer. De er mer spredt og mindre sammenhengende enn i *Gísla saga*: det er flere drømmere, og de forekommer i ulike situasjoner. Noen er beskrevet i få setninger og andre er utbroderte, komplekse fortellinger. Denne tekstanalysen vil derfor se litt annerledes ut enn den forrige. Utgangspunktet er igjen et sammendrag av hele sagaen og en oversikt over drømmene. Etter det vil jeg ta for meg drømmene i to «bolker». Først skal jeg se på Gudrun Osvivsdatters sekvens av fire drømmer, som er en av de mest detaljrike drømmebeskrivelser som finnes i islendingesagaene. Etter det vil jeg se på noen av de andre drømmene i sammenheng med overnaturlige og fantastiske elementer i sagaene. Til slutt vil jeg igjen se på drømmenes funksjon i sagaen som helhet.

6.1 Sagaens struktur

6.1.1 Sammendrag

Laxdæla saga beskriver flere generasjoner, og konsentrerer seg om noen få hovedpersoner i hver del. Historien begynner som så ofte i Norge. Nordmannen Kjetil Flatnev og hans datter Unn den Dyptenkte blir introdusert og reiser vestover til Skottland. Etter at Unns sønn Torstein blir drept i et slag reiser hun med familien til Island, hvor hun etablerer seg i Hvam som en vaskeekte matriark. Hun fordeler landet hun tar mellom sine menn, og gifter bort sine barnebarn. En av disse er Torgjerd, som giftes med Dala-Koll og setter bo i Laksdalen. De får sønnen Hoskuld. Etter Kolls død gifter Torgjerd seg igjen og får en sønn som kalles Hrut.

Halvbrødrene Hoskuld og Hrut er de mest fremtredende figurer i neste del av sagaen. Hoskuld gifter seg, blir en stor høvding og reiser over havet. Han kjøper en kvinnelig slave som fremstår som stum, og får en sønn med henne som kalles Olav. Hoskuld portretteres som en mektig og pengekjær mann som ordner opp i konfliktene i distriktet, men som nekter å dele morsarven med halvbroren sin. Ved en tilfeldighet oppdager han at frilla slettes ikke er stum. Hun viser seg å være en irsk prinsesse som heter Melkorka, som har blitt bortført og solgt som slave. Hrut gjør i mellomtida stor suksess i kongens hird i Norge og slår seg ned på Island med mye ære. Olav På, som sønnen til Hoskuld blir kalt, blir gjennomgående beskrevet som en lykkemann og den gjeveste mannen på Island. Han er rik, vakker, raus og har mange venner. Han reiser til Irland hvor han får sine kongelige aner bekreftet, og reiser så til Norge. Olav setter bo på Hjarðarholt og gifter seg med Torgjerd, datter til Egil Skallagrímsson. Han får en sønn, Kjartan, som raskt skiller seg ut som den mest lovende ungdommen på Island. En langvarig konflikt med Olavs halvbror, Torleik, ender når Olav tar på seg å fostre opp hans sønn Bolle.

Fosterbrødrene Kjartan og Bolle er like gamle og veldig glade i hverandre. Men flere episoder varsler at noe er i gjære: spådommer og drømmer varsler med stadig økende sikkerhet at Bolle kommer til å bli Kjartans banemann. En ny familie introduseres i sagaen: Osviv og hans barn. Gudrun Osvivsdatter er en usedvanlig begavet, veltalende og vakker kvinne. Seksten år gammel har hun flere store drømmer, som hun snakker om med den synske Gjest Oddleifsson. Han tolker drømmene som en spådom for hele hennes liv: hun skal bli gift fire ganger, og miste alle sine ektemenn. Sagaen deler seg opp i flere narrative strenger: vi følger Gudrun i hennes første og andre ekteskap, samtidig som Laksdølene er i fokus. Etter sin andre ektemanns død møter Gudrun og Kjartan hverandre, og de snakker

mye sammen, men Kjartan vil ut og reise før han slår seg ned på Island. Kjartan og Bolle reiser til Norge og er i kongens hird. I denne perioden blir Island kristnet, og også Kjartan og Bolle blir døpt. Bolle reiser hjem før Kjartan, og får da Gudrun til å tro at sistnevnte ikke vil komme tilbake til henne. Han får hennes hånd mot hennes vilje.

Kjartan kommer tilbake og gifter seg med Revna. En bitter konflikt bygger seg opp mellom de to parene. Denne eskalerer når Revna, ikke Gudrun, får sitte i høysetet på Hjardarholt. Ting blir stjålet og Kjartan hevner seg ved å sperre Bolle og husholdet inne i tre dager. Litt seinere rir Kjartan ut med bare én mann, Ån, som har en illevarslende drøm. Osvifssønnene og Bolle overfaller dem på veien og Bolle dreper Kjartan. Det blir først antatt at også Ån er død, men han kommer seg og forteller om enda en merkelig drøm. Hevnen blir utført i to akter: Olavssønnene dreper noen av flokken som kom mot Kjartan og jager resten ut av landet. Senere, mot Olavs vilje, men etter press fra sin mor, dreper de Bolle.

Siste delen av historien kretser seg rundt Gudrun, som møysommelig forbereder hevn med hjelp av Snorre gøde og sin sønn Bolle Bolleson. Sistnevnte dreper Helge Hardbeinsson som hadde mye ansvar for Bolles død. Gudrun blir, igjen etter Snorres råd, gift på nytt med storhøvdingen Torkjell Øyolfsson. Han drømmer en dag om at han har et skjegg som dekker hele Breidafjorden, noe som Gudrun tolker riktig som en varsel om hans drukningsdød. Gudrun i sine eldre år beskrives som en aktiv troende kristen – hun flytter til Helgafjell og reiser en kirke der. Begge sønnene hennes, Bolle og den eldre broren Torleik, reiser til utlandet og får mye ære der.

6.1.2 Setting og aktører

Sagaen kan deles opp i flere ledd eller akter som beskriver de forskjellige generasjonene. I hvert ledd er det nye aktører, og man ser at nye personer hele tiden inntar den samme rollen i plottet. For eksempel har hver generasjon en helt som er i fokus: Hoskuld, Olav, Kjartan og til slutt Bolle Bolleson. Ordet helt er her igjen brukt i en strukturalistisk betydning og betegner altså ikke en perfekt helteskikkelse, men et handlende subjekt. Det er ingen klare avgrensninger mellom delene, de overlapper hverandre mens fokuset gradvis skifter til neste generasjon. Heinrich Beck viser at sagaen har flere gjentatte narrative elementer – visse typer detaljert beskrevne scener som kommer tilbake opp til ti ganger. Dette gjelder blant annet møtene mellom islendingene og kongen, ekteskap, beskrivelser av store måltider og drømmer. (Beck 1977, 387). Heltene har noen egenskaper til felles (for eksempel en forkjærlighet for kostbare klær og utrustning), men viser samtidig en utvikling

på det overordnede nivå: det er et stykke fra den hardbarkede vikinghøvdingen Hoskuld til den kristne, bereiste Bolle Bolleson som har et nettverk i hele Europa. De forener i seg egenskaper fra den klassiske sagahelten og en mer kontinental, høvisk inspirert heltetype. Theodore M. Andersson beskriver Laksdølene som stillferdige, vakre mennesker som er litt «larger than life» (Andersson 1967, 171).

Etter den korte introduksjonen er det landnåmet til Unn den Dyptenkte som setter scenen for resten av historien. Hun fordeler landet rundt Hvam til sine menn, og flere av disse familiene har en rolle i sagaen senere. Laksdalen er stedet for mye av handlingen etter dette, med gården Hjarðarholt – den beste på Island – som et naturlig midtpunkt. Mot slutten beveger sagaens sentrum seg mot Helgafjell med Gudrun. Fra basen på Island reiser alle heltene ut, og kommer tilbake igjen – noen flere ganger. Reisene i *Laxdæla saga* har noe til felles med heltenes reiser i den mer fantastiske litteraturen: heltene kommer stadig tilbake fra sin ferd med noe mer enn da han dro. Dette objektet kan være konkret: Hoskuld importerer en irsk slavinne som blir mor til Olav På; Kjartan får et vakkert slør i brudegave fra søsteren til kong Olav Tryggvason. Men i de fleste tilfeller handler det om markert økt status, rikdom og ære. Dette gjelder også for dem som havner litt i skyggen av heltene: Hrut, halvbroren til Hoskuld, og Bolle som følger Kjartan hvor enn han går. Flere har argumentert for at *Laxdæla* handler om skeivfordeling og ære, og at Kjartan – som har en reell mulighet for å få kongens søster som ektefelle – er for stor for Island. Derfor må han falle (Meulengracht Sørensen 1993, 265).

Hoveddelen av sagaen handler ikke bare om konflikten mellom Kjartan og Bolle. Like viktig som heltene og hans venn og drapsmann er Gudrun Osvivsdatter. Hennes liv former en egen narrativ streng i sagaen. Like mye som de mannlige heltene er Gudrun en person som overstiger det vanlige: hun er ikke bare vakker og et godt gifte, men i tillegg usedvanlig klok, veltalende og strategisk. Mieke Bal har påpekt at spesielt eldre narrativer gjerne følger en klassisk todeling hvor den mannlige heltene reiser ut og opplever eventyr, mens kvinnene sitter hjemme (Bal 1999, 137). Denne tendensen er også synlig her: mennene reiser ut og høster ære og rikdommer, men hele historien om Gudrun utspiller seg på Island og er preget av hennes ekteskap. Likevel er *Laxdæla* en saga som presenterer flere sterke og handlekraftige kvinneskikkelser, med Unn den Dyptenkte som ureksempel. Gudrun får mer plass enn sagakvinner flest, og det gjelder også for drømmene hennes.

6.1.3 Drømmene

Ni drømmer er beskrevet i *Laxdæla saga*, og en til nevnes uten at det blir sagt noe om innholdet. Det er først etter at hovedpersonene Kjartan og Bolle blir født, i den tredje delen av sagaen, at drømmer begynner å dukke opp. Drømmene følges generelt av en eller flere hendelser som kan settes i forbindelse med dem. Disse er beskrevet i kursiv i oversikten.

- Etter å ha slaktet oxen Harre drømmer Olav På om en kvinne som kommer til ham. Hun sier at oxen var hennes sønn, og varsler om at yndlingssønnen hans skal bli drept som hevn. *Flere år senere drepes Kjartan av Bolle.*
- Gudrun Osvifsdatter beskriver fire drømmer hvor hun eier henholdsvis et skaut, en sølvring, en gullring og en hjelm besatt med edelsteiner. Hun mister disse tingene etter tur. Objektene tolkes av Gjest som symboler for hennes fire ektemenn og måten de dør på. *Sagaen forteller historien om Gudruns fire ekteskap, som stemmer med drømmene.*
- Ån Svarte drømmer at en kvinne kommer til ham og åpner magen hans. Hun tar ut innvollene og erstatter dem med bjørkeris. Ån tolker dette som et varsel. *Samme dag møter Kjartan og Ån motstanderne i strid, og Ån blir såret så ille at folk antar han er død.*
- Ån Svarte våkner etter slaget og har drømt at innvollene blir satt tilbake i magen igjen. *Han våkner og blir frisk.*
- Helge Hardbeinsson nevner at han har hatt illevarslende drømmer. *Han drepes samme dag.*
- Torkjell Øyolfsson drømmer at skjegget hans vokser utover hele Breidafjorden. *Han drukner kort tid etter.*
- Herdis drømmer om en kvinne som kommer til henne: «sú var í vefjarskikkju ok faldin höfuðdúki; ekki sýndist henni konan svipleg.» («som var kledd i en vevd kappe og hadde et skaut på hodet; hun syntest ikke kvinnen var god å se på.») (*LS*, 236). Hun antyder at hun ligger begravd under den nye kirka på Helgafjell. *Et skjelett blir funnet og flyttet.*

Det er lett å se fra oversikten at drømmene i *Laxdæla saga* fungerer som frempek til ting som skjer senere i sagaen. De inneholder enten direkte varsler uttalt av en aktør i drømmen,

eller symbolske bilder som må tolkes. Flere drømmer inneholder dødsvarsler, i ett tilfelle om et drap som ligger langt frem i tid. Denne drømmen er også en del av en serie av stadig mer spesifikke varseltegn som kommer i form av drømmer og spådommer, og som bygger opp til den sentrale konflikten (Andersson 1967). Drømmen til Ån Svarte viser en typisk versjon av motivet som ble omtalt i kapittel 2: Ån tolker drømmen som et varsel og forsøker å overtale Kjartan til å ikke ri hjemmefra med få menn, men drømmen hans blir latterliggjort og varselet ignorert.

Tre drømmere blir besøkt av drømmekvinner. De beskrives som fryktinngytende og ubehagelige å se på: «Ina næstu nótt dreyndi Óláf, at kona kom at honum; sú var mikill ok reiðuleg» («Neste natt drømte Olav at en kvinne kom til ham; hun var stor og skremmende.») (Olav, *LS*, 85); «Kona kom at mér, óþekkilæg» («En kvinne kom til meg, som var fæl å se på») (Ån, 153); «ekki sýndist henni konan svipleg.» («hun syntes ikke kvinnen var god å se på.») (Herdis, s. 236). I tillegg viser en lignende kvinnefigur seg i et syn til Torgils Hallason: «...sá þeir konu ganga í móti sér; sú var mikil harðla» («så ser de en kvinne komme mot seg; hun var svært stor.») (ibid., 198). Disse kvinnene befinner seg, som mange drømmekvinner, i et uklart semantisk område mellom familiefylgje og trollkvinne. Den mest fantastiske av dem er drømmekona til Olav På som introduserer seg selv som mor til en magisk okse; den mest «realistiske» (i en middelaldersk forståelse av konseptet) er den siste drømmekvinnen. Hun er ikke noen fantastisk skapning, men ånden til en avdød hedensk kvinne som ligger begravd under kirka. Åns drømmekvinne ligner mest på den klassiske fylgjefiguren, i og med at hun ser ut til å beskytte ham.

6.2 Gudruns drømmer

Gudrun Osvifsdatter er en av de viktigste aktørene i *Laxdæla saga*. Den første scenen der Gudrun er med som aktør, er når hun som ung og ugift jente møter den kloke høvdingen Gjest Oddleifsson og ber ham om å tolke drømmene hun har hatt vinteren før. Sagaen beskriver Gjest slik: «Hann var höfðingi mikill ok spekingr at viti, framsýnn um marga hluti, vel vingaðr við alla ina stærri menn, ok margir sóttu ráð at honum.» («Han var en stor høvding og en svært klok mann, og fremsynt om mange ting. Han hadde mange venner blant stormennene og mange søkte råd hos ham.») (*LS*, 87). Beskrivelsen er ikke helt ulikt den av Gisle Sursson: også her kobles generell klokskap og evnen til å spå eller forstå fremtiden med en evne til å tolke drømmer. Gjest foretar flere spådommer i løpet av sagaen, og viser seg sannspådd hele tida.

De fire drømmene Gudrun beskriver følger et lignende mønster. I den første drømmen står hun ved et vann med et stygt skaut, som hun ikke liker, på hodet sitt. Selv om mange sier at hun ikke skal, river hun skautet av hodet og kaster det i vannet. I den andre drømmen står hun igjen ved et vann og oppdager en sølvring på hånden. Hun liker den og vil eie den lenge. Men plutselig faller ringen av hånden og i vannet, og hun finner den ikke igjen etterpå. Hun føler en stor sorg ved dette. I den tredje drømmen har hun en gullring på hånden, som hun mener hun skal nyte lengre enn den forrige. Likevel synes hun ikke at denne ringen er så mye bedre enn den forrige som forskjellen mellom sølv og gull skulle tilsi. Hun faller, støtter seg med hendene og mister ringen; den faller på en stein og deler seg i to, og hun ser blod på delene. Det er da hun husker at det hadde vært en skade på ringen fra begynnelsen av: «kom mér þá í hug, at brestr hafði verit á hringnum, ok þá er ek hugða at brotunum eptir, þá þóttumk ek sjá fleiri brestina á [...]» («og jeg husket da at det hadde vært en brist i ringen, og da jeg så på bitene mente jeg å se flere brister i dem») (ibid., 89). Likevel føler hun at ringen hadde vært like hel om hun hadde tatt bedre vare på den. I den fjerde drømmen bærer Gudrun en hjelm lagd av gull, besatt med edelsteiner. Hjelmen er tung og hun vil sette den bedre på hodet, men da ramler den av og faller i Hvammsfjorden. Mellom drømmene kommer Gjest med korte kommentarer hvor han bedyrer at drømmene er viktige.

Gjest tolker drømmene umiddelbart og utvetydig som en symbolsk fremstilling av Gudruns fire ekteskap, der hvert objekt representerer en ektemann. Det første ekteskapet er dårlig og avsluttes av Gudrun selv. Det andre er mye bedre, men varer kort fordi mannen omkommer i en drukningsulykke. Den tredje ektemannen vises også som en ring, men lagd av gull i stedet for sølv; dette knytter Gjest til trosskiftet som skal ha funnet sted. Denne mannen blir drept, og Gudrun kunne kanskje ha forhindret det. Den fjerde ektemannen er mektig og Gudrun har stor respekt for ham. Også denne mannen kommer til å drukne. Gudrun kommenterer ikke tolkningen med så mange ord, men nevner at det må skje mye hvis alt dette skal bli sant. Det fortelles at hun blir blodrød i ansiktet mens drømmene tolkes, og det er tydelig at hun misliker tolkningen. Drømmene blir ikke nevnt en eneste gang i sagaen ellers, men handlingen rundt Gudruns fire ektemenn foregår nøyaktig slik drømmene og tolkningen har forespeilet.

En femte drøm kan knyttes til historien om Gudrun. Etter drapet på Bolle gifter Gudrun seg med Torkjell etter en avtale med Snorre góde. Han er altså hennes fjerde og siste ektemann. En dag forteller Torkjell om en drøm han har hatt, hvor han hadde han så langt skjegg at det vokste utover hele Breidafjorden. Han tolker dette selv som et symbol

på sin voksende makt: «'Auðsætt þykki mér þat, at þar mun standa ríki mitt um allan Breiðafjörð.'» («Det virker klart for meg at dette betyr at min makt skal strekke seg rundt hele Breidafjorden.») Men Gudrun, som muligens fortsatt har advarselen til Gjest i bakhodet, er av en annen oppfatning: «'Vera má, at svá sé,' segir Guðrún, 'en heldr mynda ek ætla, at þar myndir þú drepa skeggi í Breiðafjörð niðr.'» («'Jeg håper at det er så,' sier Gudrun, 'men jeg tror nok heller at du kommer til å dyppe skjegget ned i Breidafjorden.» (LS, 215). Interessant nok kan tolkningsforslaget til Torkjell knyttes til en tolkning som ble foreslått i drømmeboka kjent som *Somniale Danielis* (Turville-Petre 1968, 28). Men denne tolkningen viser seg å være feil, og det er Gudrun som får rett. Man ser her altså eksempler av importert og hjemlig drømmetolkning om hverandre, hvor det i dette tilfelle er den siste som «vinner».

6.2.1 Symbolikken

Drømmene til Gudrun kjennetegnes av at de bare består av bilder. Det er ingen flere aktører enn Gudrun selv, ingen dialog, bare taus handling rundt objektene. Disse får følgelig mest oppmerksomhet i både gjenfortellingen og tolkningen av drømmene. Fire menn blir fremstilt som henholdsvis et stygt hodeplagg, en sølvring, en gullring og en gullhjel. Drømmer om meningsfulle objekter er ikke veldig vanlige i islendingesagaer, men forekommer oftere i fornaldersagaene og i folkløse. Objekter, spesielt fine eller kostbare ting, representerer ofte mennesker. De kan også være et symbolsk bilde på situasjonen eller skjebnen til en person (Kelchner 1935, 54). Det siste vises i drømmen til Torkjell: han ser skjegget sitt vokse seg utover hele fjorden, noe som Gudrun tolker som et varsel om at han vil drukne.

Ringene er et velbrukt element i sagalitteraturen. Høvdinger og konger brukte ringe som betalingsmiddel og gave. Denne gaveideologien kommer blant annet frem i *Hávamál*. Skalde som utmerket seg fikk ofte betalt i sølv- eller gullringer, og de forekommer da også mye i skaldediktningen. Ringen i litteraturen blir et symbol på rikdom og (hersker)makt. Også i islendingesagaene er det ofte snakk om ringe som gave og som noe folk smykker seg med for å skryte av sin rikdom. I tillegg representerer ringen også ekteskap. I *Skírnismál* presenterer sendebudet Skirne en magisk ring til jotunkvinnen Gerd for å få henne til å inngå ekteskap med Frøy, men avvises. Denne ringen formerer seg og er dermed et symbol på overflod og, igjen, rikdom. *Somniale Danielis* nevner at det å miste eller knuse en ring i en drøm betyr sorg (Turville-Petre 1968, 28). Mens det ikke er særlig oppsiktsvekkende at ektefeller representeres av ekteskapets symbol, er det mer påfallende at ikke alle menn er ringe: den første er et dårlig sittende hodeplagg, den siste en tung hjelm. Den overordnede

symbolikken er imidlertid tydelig nok: alle mennene er representert som hodeplagg eller finstas, noe Gudrun også i det virkelige livet er veldig glad i.

Likheten mellom objekt og symbol har både metaforiske og metonymiske trekk: materialet og kvaliteten på plagget/smykket avsier en dom over mannens verdi for Gudrun og i samfunnet for øvrig. Men ringer og hjelm kan også se som attributer til mennene, og dermed metonymisk. Den første ektemannen assosieres med et «krokfald», et ord som vanligvis oversettes som et slags skaut. Dette er et kvinneplagg, noe som kan peke til at han ikke er noen typisk maskulin heltefigur. Det er også et billig plagg av dårlig kvalitet. De andre mennene har sine feil og mangler, men er likevel av en høyere klasse enn den første: de symboliseres gjennom sølv, gull og edelsteiner. De siste to mennene er laget av gull, og denne overgangen handler ifølge Gjest om trosskiftet. En lignende assosiasjon av gull med innføringen av kristendommen finnes flere steder i sagadrømmer (*LS*, 90, note 3). Gull representerer ellers ofte det fullkomne, og i et religiøst perspektiv den sanne tro (Biedermann 1992, 144). Symbolikken strekker seg utover drømmene til resten av sagaene. Ármann Jakobsson foreslår at det kan være en mann til som er representert som et hodeplagg. Kjartan – som ikke er med i drømmene til Gudrun, siden de aldri blir gift – er symbolisert ved den fine hodestasen som Revna får. Hodeplagget er så vakkert at det ikke finnes dets like på Island. Det blir gitt av kongens søster Ingeborg, og er ment for Gudrun. Siden Gudrun er gift i mellomtida, er det Revna som får bære det, men bare en kort tid. Det er tydelige paralleller til Kjartan selv, som var glad i Gudrun, men fant henne allerede gift (Ármann Jakobsson 2008).

Gudrun er hovedperson og fokalisator i gjenfortellingen av drømmene, og handler aktivt i den første drømmen når hun kaster av seg hodeplagget. Både sølvringen og gullhelmen faller i vann – en nokså utvetydig representasjon av drukningsdøden. Gullringen går i to etter at den faller av, men bristen har egentlig vært der hele tiden. Gudrun oppfatter det likevel slik at hun har skyld i at ringen blir ødelagt: «ok þótti mér þó, sem heill myndi, ef ek hefða betr til gætt» («og jeg fikk inntrykk av at den fortsatt hadde vært hel om jeg hadde passet bedre på den.» (*LS*, 89). Drømmene etablerer altså Gudrun som et handlende subjekt (Ármann Jakobsson 2008). Dette er interessant fordi det gir muligheten til å lese sagaen fra Gudruns perspektiv, noe som er uvanlig. Gudrun kan sees som helten i en fortelling på tvers av plottet, som ikke bare handler om henne, men også om kristningshistorien på Island.

6.2.2 Drømmeren og fortolkeren

Sagaen forteller historien om Gudrun og de fire ektemennene tre ganger etter hverandre: en gang i drømmene, en gang som tolkning/spådom og en gang som en del av sagaens sammensatte plot. Handlingen er lik men språket er forskjellig. Drømmene er symboltunge og utspiller seg i et abstrakt landskap som bare består av noen få elementer. Beskrivelsen blir så fulgt av en tolkning hvor Gjest gjentar drømmene og setter dem inn i en kontekst: han former symbolene om til personer. Det blir en konkret spådom om Gudruns liv og hennes ektemanns død, med henvisning til steder og hendelser. Den mest påfallende henvisningen er til innføringen av kristendommen, som ikke blir nevnt ved navn, men som en ny og bedre religion: «en nær er þat mínu hugboði, at í þat mund muni orðit siðaskipti, ok muni sá þinn bóndi hafa tekit við þeim sið, er vér hyggjum, at miklu sé háleitari» («men det virker for meg som at det da har vært et trosskifte, og din ektemann vil ha tatt til seg den nye troen, som vi synes er mye høyere og bedre.») (*LS*, 90). Etter tolkningen fortsetter sagaen, og Gudruns og Kjartans plotlinje tvinnes rundt hverandre til de møtes.

Denne formen av drømmemotivet, der drømmen kun består av bilder og den riktige tolkningen er vesentlig, finnes også i Bibelen. De symbolske bibeldrømmene er spesielt mange i fortellingen om Josef i første Mosebok (1. Mos. 41).

The form of these narratives is highly elaborate. It includes an introduction, a description of the dream, itself composed of several scenes [...], and an interpretation of the dream upon the dreamer's awakening. This interpretation is made by a third part, who picks different elements in the description. (Husser 1999, 93)

Historien om Josef finnes også i de norrøne bibeloversettelser som er kjent som *Stjórn*. Drømmemotivet er mest utbrodert i fortellingen om Farao. Han ser i en drøm syv feite og syv magre kyr som beiter ved elva; så spiser de magre kyrne de feite. Etter dette drømmer han om et strå som det vokste syv frodige og gode kornaks på, men like etter vokser det syv tynne og svidde aks, og disse sluker de gode aksene. Farao blir redd og vil at drømmene skal tolkes. Fra *Stjórn*, i utgaven av Unger (1862):

Her af uart hann miok hræddr. sua sem hann uaknadi hugleidandi þessa drauma. Ok um morgininn eptir leet hann kalla seer alla sina spekinga ok þa uisaztu menn sem i uaru Egiptalandi. segiandi þeim draumana. ok beid engang þann af aullum þeim er rada kynni. (*Stjórn*, 202)

Dette gjorde ham svært redd, og han våknet med disse drømmene i minne. Og morgenen etter lot han kalle til seg alle de klokeste og viseste menn som fantes i Egypt, og fortalte drømmene til dem, og ba dem alle å tolke dem.

Men ingen av de vise mennene klarer å tolke drømmen. Noe lignende nevnes i historien om Gudrun: «Dreynt hefir mik mart i vetr, en fjórir eru þeir draumar, er mér afla mikillar áhyggju, en engi maðr hefir þá svá ráðit, at mér líki, ok bið ek þó eigi þess, at þeir sé í vil ráðnir.» («Jeg har drømt mye i vinter, men jeg har fire drømmer som jeg har grublet mye over, og ingen mann har klart å tolke dem på en måte jeg liker – selv om jeg ikke ber om en tolkning som passer meg.») (*LS*, 88).

Både i bibelteksten og i sagaen oppfattes drømmene umiddelbart som viktige og rystende, men de forteller ikke sitt budskap direkte. Det må en intermediær, en fortolker, til for å forklare hva bildene representerer og for å forstå deres budskap, og det impliseres at det bare er én riktig tolkning. Neste steg er å introdusere den riktige fortolkeren. I historien om Farao er dette Josef, som da sitter fengslet, og som i fengselscella har opparbeidet et rykte som fortolker av drømmer. Farao lar den fremmede hentes frem og ber ham tolke drømmen: «Enn ek hefir heyrt. at þu mant hardla ual ok uitrliga þa kunna skilia ok skyra. ok ottaz medr engu moti at segia huat er þeir hafa at þyda.» («For jeg har hørt om deg at du forstår og kan tyde vanskelige spørsmål, og vil at du skal fortelle meg hva de [drømmene] betyr.») Josef gjør så. Han forvandler gjennom tolkningen de symbolske bildene fra drømmen til konkrete størrelser, og forklarer at de feite kyrne og frodige aks står for syv bra år, og at de magre kyrne og tynne aks representerer uår og flom. Drømmen spår ikke bare fremtiden, men viser også løsningen på problemet: ved å spare på avlingene i de gode årene kan folket overleve de syv år med sult. Dette skjer akkurat som spådd. Noe lignende skjer i tolkningen av Gjest. Også han gjentar bestemte elementer i drømmene og forklarer så hva de står for. Første drøm beskrives av Gudrun slik:

Úti þóttumk ek vera stödd við læk nokkurn, ok hafða ek krókfald á hofði ok þótti mér illa sama, ok var ek fúsari at breyta faldinum, en margir tölðu um, at ek skylda þat eigi gera. En ek hlýdda ekki á þat, ok greip ek af hofdi mér faldinn, ok kastaða ek út á lækinn, – ok var þessi draumr eigi lengri. (*LS*, 88)

Jeg trodde jeg sto ute ved et vann, og jeg hadde et skaut på hodet som jeg mente passet meg dårlig. Jeg fikk lyst til å ta det av, men det var mange der som sa til meg at jeg ikke måtte gjøre det. Men jeg hørte ikke etter, og reiv skautet fra hodet og kastet det ut på vannet – og lengre var ikke denne drømmen.

Etter først å ha fastslått at alle drømmer handler om Gudruns fremtidige ektemenn, tolker Gjest den første:

Þar er þú þóttisk hafa mikinn fald á hofði, ok þótti þér illa sama, þar muntu lítit unna honum, ok þar er þú tókt af hofði þér faldinn ok kastaðir á vatnit, þar muntu ganga frá honum. Því kalla menn á sæ kastat, er maðr lætr eigu sína ok tekr ekki í mót. (ibid., 90)

Da du trodde at du hadde et stort skaut på hodet, og mente at det passet deg dårlig, så betyr det at du ikke vil elske ham; og da du tok av skautet og kastet det på vannet, så sier det at du vil gå fra ham. For det kaller folk kastet på havet, når folk kvitter seg med eiendelene sine uten å få noe tilbake for det.

Tolkningen fortsetter på denne måten: Gjest gjentar enkeltelementene, forklarer hva de står for, og supplerer av og til med ytterlige opplysninger om symbolene.

Noe som virker merkelig er at ingen andre, heller ikke den kloke Gudrun selv, klarer å tolke drømmens nokså opplagte symbolikk. Det har blitt foreslått at Gudrun diktet opp drømmene selv for å uttrykke sine følelser og ønsker: «Perhaps Gúðrun's anxieties and desires are not really all that unconscious and her so-called dreams are in fact her own invention – a way to dramatize the future and wrap herself in an enigma.» (Ármann Jakobsson 2008, 46). En annen forklaring, med bibeldrømmene i bakhodet, er at dette er en bestemt form av drømmemotivet hvor tolkningen er et nødvendig element. Det er tolkningen som forbinder drømmenes billedspråk med den historiske realiteten og hendelsene som beskrives etterpå. I litteraturen om bibeldrømmene skilles det ofte mellom symbolske drømmer og drømmer som formidler en beskjed i ord (Husser 1999, 100). Sistnevnte, hvor Gud snakker til drømmeren enten direkte eller gjennom en budbringer, er lettere å tolke som at drømmeren er en utvalgt, og drømmenes opprinnelse er guddommelig. De symbolske drømmene befinner seg nærmere en type drøm som også allerede har blitt identifisert fra antikken: den rent fysiske, ikke-overnaturlige drømmen. Det er nettopp gjennom tolkningen at de bekreftes som allegoriske, med en høyere betydning. Som nevnt før anså middelalderens tenkere det som vesentlig å tolke drømmebildene riktig. Feiltolkning kunne lede folk på villspor og kan være like farlig som de såkalte falske drømmene. I bibelhistorien er det da heller ikke Farao som er hovedperson, men Josef: mens Farao er mottaker av drømmevarselet er det ubrukkelig uten tolkningen, og det er Josef som er Guds utvalgte.

I *Laxdæla saga* er det likevel Gudrun som er i fokus, selv om Gjest har en viktig rolle som rådgiver. Ikke overraskende bygges det opp et bilde av begge som er knyttet til

kristendommen og mer bestemt til stedet Helgafjell. Gudrun flytter hit etter å ha byttet gård med Snorre gøde. Grunnen hun oppgir er for å komme seg unna drapsmennene til Bolle. Men Helgafjell er ikke et vanlig sted: det etableres i denne siste delen av sagaen som et helligdom. Når Gjest dør, ber han sønnen sin om å bli begravd her: «Ek vil mik láta fœra til Helgafells, því at sá staðr mun verða mestr hér i sveitum; þangat hefi ek opt ljós sét.» («Jeg vil bli ført til Helgafjell, for det stedet kommer til å bli det viktigste her i distriktet; og jeg har ofte sett et lys komme derfra.») (LS, 196). Gudrun og Torkjell, hennes siste ektemann, bygger en kirke på stedet. Gudrun er ikke bare blitt kristen, men hun er beskrevet som Islands første nonne: «Hon var fyrst nunna á Íslandi ok einsetukona» («Hun var den første nonnen på Island, og bodde alene.») Når man ser på dette portrettet av Gudrun i sin helhet er det ikke så merkelig at hun har allegoriske drømmer allerede tidlig i sitt liv. Sagaforfatteren passer på å ikke nevne kristendommen for tidlig, som ville ha vært en anakronisme, men det er tydelig fra Gjests tolkning at et trosskifte vil finne sted.

6.2.3 En religiøs plotutvikling

Mange har påpekt at *Laxdæla saga* virker tydeligere konstruert enn mange andre islen- dingsesagaer. Theodore Andersson beskriver for eksempel sagaen som strømlinjeformet: «[...] *Laxdæla saga* is one of the more streamlined and clearly constructed of the family sa- gas. The central event is Kjartan's death and around this are arranged the less momentous events.» (Andersson 1967, 172). Uansett om man er enig i Anderssons premiss for analysen, som er at alle sagaer er bygd opp rundt én sentral konflikt, er det lett å se hva han mener. Sagaens avsender bygger opp fortellingen om ættens økende rikdom og makt ved hjelp av parallelle hendelser og gjentatte motiver, som nevnt i 6.1. Drømmer og spådommer kan som tidligere påpekt anta formen av en såkalt «mirror text» som ligner hovedfortellingen i struktur og har en funksjon som varsel eller tolkning av den:

[...] we speak of resemblance when two fabulas can be paraphrased in such a way that the summaries have one or more striking elements in common. [...] An embedded text that presents a story which, according to this criterion, resembles the primary fabula may be taken as a sign of the primary fabula. (Bal 1999, 56)

Det finnes flere tilfeller der drømmer eller spådommer former en ramme for hele eller en del av sagaen, for eksempel i *Gunnlaugs saga ormstunga*, hvor drømmen til Helgas far symbolsk viser konflikten som hele sagaen bygger opp til. I starten av *Hrafnkels saga Freysgóða*

sverger Ravnkjell at om noen bruker hesten Frøyfakse, så vil han drepe vedkommende. Det kommer ikke overraskende på leseren at noen gjør nettopp dette. Eden, med sitt løfte om oppfyllelsen av den former en ramme for første halvdel av sagaen.

Noe som imidlertid er spesielt for drømmene til Gudrun er at de ikke gjenspeiler den sentrale konflikten i sagaen. Hvis man tolker sagaen slik at det er plottet rundt Kjartan og Bolle som er viktigst, er det merkelig at den bruker så mye plass på å utbrodere drømmene til en ung jente som på dette tidspunktet ikke er del av dette sentrale plottet. Det er lett å forstå at hun skal få en større rolle, og drømmene inngår i et mønster av varsler. Likevel er det ennå lenge til sagaen avslører at en av ektemennene hennes er Bolle. Andersson mener at beskrivelsen av Gudruns drømmer er vilkårlig, i og med at bare én av dem har direkte innvirkning på det sentrale plottet. Han mener at de hovedsakelig har en funksjon som ornamentikk, og at de må forstås som en påvirkning fra europeiske versromaner som ble oversatt til norrønt på 1200-tallet (Andersson 1967, 49). Jeg vil argumentere for at drømmene tvert imot har en viktig rolle i historien, men at de må forstås som en symbolsk ramme for en overgripende historie som fortelles litt «på tvers» av plottet: den om kristningen av Island.

I historien om laksdølene blir mennene i ætta skildret som stadig større, rikere og vakrere. Også i drømmene til Gudrun ser man en slik kvalitativ økning: objektene hun eier blir stadig mer verdifulle. Det viktigste momentet av alt, kristningen, representeres ved en overgang fra sølv til gull, en utvetydig symbolikk som passer innenfor middelalderens kristne tankegang. Gull, som er det edleste og mest lysende av metallene, symboliserer kristendom i mange sammenhenger. I sagaen kan det også settes i sammenheng med lyset som Gjest Oddleivsson har sett rundt Helgafjell. Torfi Tulinius (2009) skriver om hvordan islendingesagaene noen ganger integrerer hedensk fortid i sin egen, kristne samtid: mens fortidens helter lever i en annen tid med en annen etisk kode, blir de også modellert etter en kristen kode. For eksempel finnes det i *Egils saga Skallagrímssonar* flere henvisninger til bibeltekster. På denne måten kan sagaen leses innenfor en kristen skjematisk forståelse av verdenshistorien, hvor den nordiske (hedenske) historien bare er et logisk steg på vei til frelsen. «The pagan past of the North is part of mankind's march towards redemption, the Conversion being parallel to the Incarnation. This was very important for the evolution of Icelandic culture since it allowed the construction of a positive image of pagan ancestors.» (Torfi Tulinius 2009, 211). Drømmene til Gudrun trekker paralleller ikke bare til hennes liv, men også til sagaen som helhet og ikke minst til kristningen av det islandske samfunnet. Den forteller om dette i et språk som er symbolsk og allegorisk. For et publikum vant til en

eksegetisk tolkningspraksis med flere lag vil dette budskapet ikke ha vært veldig tilslørt: akkurat som i bibeldrømmene virker symbolikken nesten overtydelig.

6.3 Flere drømmer: et møte mellom fortid og fremtid

I et skjematisk sammendrag av plottet i *Laxdæla saga* må mange episoder utelates. Det gjelder spesielt scener som ikke er direkte relatert hovedkonflikten, eller som virker som ulogiske eller overflødige. Den tydelige komposisjonen av sagaen, hvor paralleller og gjentakelser former en strukturerende ramme, kan føre til at man overser ting som ikke passer inn. Et slikt fokus på en analyse som «stemmer» er i seg selv en fare når man tilnærmer seg tekster fra et strukturalistisk perspektiv. Poststrukturalistiske teoretikere som Derrida og Foucault har derfor satt fokus på alt det som ikke passer inn i hovedstrukturen i en tekst, og som unndrar seg en sammenhengende analyse. Dette kalles «monsteret» i teksten (Herman & Vervaeck 2001, 114). Et slikt monster består for eksempel av selvmotsigelser, øyensynlig overflødige elementer, eller doble forklaringer i teksten som bryter med plotstrukturen. På det dypeste nivået i teksten (fabula) vil dette oftest foregå i form av indisier, som gir informasjon som hjelper å bygge opp et bilde av en person eller verden. I *Laxdæla saga* finnes det en del slike elementer, assosiasjoner og motiver som er relatert til fantastiske, overnaturlige og mirakuløse hendelser. Som nevnt innledningsvis er det fantastiske i sagalitteraturen en betegnelse på ting som strider med en realistisk verdensoppfatning. Erfaringer som grenser til det fantastiske befinner seg helst utenfor sagaens sentrum, og er gjerne beskrevet indirekte, i form av drømmer eller visjoner. «These supernatural inhabitants of Iceland may be compared to the marvels of far-away countries, which are also seen through a sort of mythical haze.» (Lönnroth 1976, 58).

6.3.1 Mytiske, magiske og fantastiske elementer i *Laxdæla saga*

I den første delen av *Laxdæla saga* forekommer flere episoder som antyder at det finnes overnaturlige krefter og at de døde kan påvirke livene våre. I beretningen om generasjonene før Kjartan finnes det en spøkelseshistorie om den ubehagelige Rapp, som er plagsom i livet og enda mer etter døden, og som blant annet viser seg som en sel med mannsøyne. Historier som denne, hvor helten slåss med et spøkelse eller ånd, er det flust av i sagalitteraturen. Slike episoder er med på å bygge opp heltens status: en som klarer å hanske med både levende fiender og spøkelser er en bra sagamann. Ånder som går igjen etter en avdød person er et typisk eksempel på ting som det eksisterte usikkerhet rundt også i kristen

middelalder. Sagaene beskriver dette på en typisk tvetydig måte, for eksempel i *Grettis saga*: «The author creates a hesitation in the reader's mind about the nature of Glámr's haunting of Forsæludalur. Is he a ghost, originating i pagan times, like the *vættir* he was killed fighting, or is he diabolical?» (Torfi Tulinius 2000, 256). Noe slikt er også tilfelle med Rapp: det forblir usikker om han er en trollmann som kan skifte ham, eller bare en ond ånd.

En annen underlig narrativ streng handler om Kotkjell og hans familie, en slekt av seidfolk som kommer fra de Britiske øyene: «Þessir menn váru suðreyskir. Öll váru þau mjök fjölkunnig ok inir mestu seiðmenn.» («Disse folka kom fra Suderøyene. De var svært trollkyndige alle sammen, og store seidmenn») (*LS*, 95). Tord, Gudruns andre ektemann, kommer i konflikt med dem og stevner dem for retten. Det blir hans død: «Síðan lét Kotkell gera seiðhjall mikinn; þau færðusk þar á upp öll; þau kváðu þar harðsnúin frœði; þat váru galdrar.» («Etterpå lagde Kotkjell en stor seidpall, og alle gikk opp på den; så kvad de kalde, harde ord – det var galdrer.») (*ibid.*, 99). Det oppstår en plutselig storm, og Tords skip forliser. Den samme familien er delaktig i en selsom episode: En mann som kaller seg Eldgrim stjeler hester hos Olavs halvbror Torleik ved hjelp av uklare krefter. Hrut kommer over Eldgrim og dreper ham, men Torleik oppfatter dette som en fornærmelse og leier inn Kotkjellsslekta for å hevne seg på Hrut. De møter opp en natt og synger sanger rundt huset til Hrut, og hans unge sønn Kåre hører på dem, går ut og dør: «hann gekk á seiðinn ok fell þegar dauðr niðr» («han gikk på seiden og falt med en gang død ned, min kursivering.») (*ibid.*, 106). Sagaen skildrer så hvordan familien drepes, men den ene sønnen, Hallbjørn Slikjesteinsauga, kommer seg unna og flykter i fjellet. Når han omsider spores opp, driver han med synkvervinger slik at han fremstår som en ku. Historier om seid og galdring er heller ikke uvanlig i islendingesagaene, og er alltid negativt betont. Einar Ól. Sveinsson tolker disse episodene, samt drømmen til Olav På som omtales nedenfor, som folketro: «Frásagnir sögunnar af aftergöngum Viga-Hrapps, uxanum Harra eða göldrum Kotkels eru hreinar, rammar, íslenzkar þjóðtrúarsögur» («Fortellingene i sagaen om Viga-Rapps attergang, oksen Harre eller Kotkjells galdrer er rene islandske folkesagn.») (*LS*, vi). Han mener at disse episodene ikke har oppstått ved skrivebordet, men at de må ha sirkulert som løse episoder, som så har blitt innarbeidet i sagaen.

Drømmen til Olav På Olav På får en merkelig drøm etter at han har slaktet den gamle oksen Harre. Harre beskrives som et helt spesielt dyr: han er større og klokere enn andre okser, og har fire horn – ett som står rett opp i panna, og ett som han bruker til å bryte

opp isen med om vinteren. Etter at det siste hornet faller av slakter Olav Harre, og får da besøk av en stor og sint drømmekvinne som sier at han har drept sønnen hennes, og at han skal miste en sønn som hevn: «Son minn hefir þú drepa látit ok koma ógervilegan mér til handa, ok fyrir þá sök skaltu skaltu eiga at sjá þinn son allblóðgan af mínu tilstilli; skal ek ok þann til velja, er ek veit, at þér er ófalastr.» («Du har drept sønnen min og latt ham komme til meg mens jeg var maktesløs, og for det verket skal du få se din egen sønn full av blod, det skal jeg sørge for; og jeg skal velge den jeg vet du minst vil miste») (LS, 85). Det fortelles at Olav nevner drømmen til mange, men at han ikke får en tolkning som han liker. Drømmen er kort, men inneholder mange kjente elementer. Drømmekvinner er som tidligere nevnt blant de mest brukte drømmemotiver i islendingesagaene. Denne kvinnen ligner mest på den negative versjonen av motivet: trollkvinner, som assosieres med blod og kaos. Mer utypisk er at hun hevder at oksen var sønnen hennes. Dette trekker drømmen inn i en fantastisk og mytologisk sfære. Trollkvinner som føder fantastiske kreaturer er noe som kan minne om mytene om verdens skapelse som finnes i Eddadiktningen.

Det finnes flere elementer i sagaen som kan minne om et fantastisk eller mytisk univers. Det første varselet om drapet på Kjartan er knyttet til et sverd. Når Turid skiller seg fra nordmannen Geirmund tar hun sverdet Fotbit fra ham. Dette sverdet beskrives som et spesielt godt våpen som nordmannen alltid bærer med seg og verdsetter høyere enn alt annet. Når Turid tar sverdet utstyrer Geirmund det med en forbannelse som er et ekko av drømmekvinnens trussel: «Þat læt ek þá um mælt [...] at þetta sverð verði þeim manni at bana í yðvarri ætt, er mestr er skaði at, ok óskapligast komi við.» («Og det vil jeg si [...] at dette sverdet vil bli til bane for den mannen i ætta deres som det er størst skade å miste») (ibid., 82). Siden Geirmund ikke ellers beskrives som en person med spesielle evner kan dette lett tas som en slengbemerkning av en fornærmet mann. Men siden dette er en islendingesaga må spådommen likevel fullbyrdes. Sverdet gis senere til Bolle, som bruker det til å drepe Kjartan. Selv om sverdet ikke beskrives som magisk, må det sees i sammenheng med det populære motivet av magiske eller forbannede våpen i sagalitteraturen, som også ble nevnt i kapittelet om *Gísla saga*. Motivet er ikke overraskende mer utbredt i sagaene som utspiller seg i en fantastisk verden, fornalderssagaer og *riddarasögur*, og ser ut til å ha sitt utspring i heltediktning. Men også i *Laxdæla saga* selv finnes en fortelling om et magisk sverd. Gudruns siste ektemann Torkjell introduseres gjennom en merkelig liten episode, som kunne ha kommet rett fra en fornalderssaga. Han eier det magiske sverdet Skovnung som har noen merkelige egenskaper: det burde ikke være ute i sollys eller bli sett av kvinner. Hvis noen blir såret med sverdet gror ikke såret uten at det blir gnidd over

med en magisk stein. Dette sverdet nevnes i flere sagaer og det antas at det har vært en lang tradisjon rundt det (ibid., 172, note 1).

Disse episodene er sagaens «monster»: de passer ikke helt inn. Både fortellingen om sverdet og drømmen er knyttet til det sentrale plottet, men de er unødvendige og til og med ulogiske som forklaring til drapet. Konflikten som leder til Kjartans død kan forklares som følge av en skeivfordeling av makt og/eller som et klassisk trekantdrama med Gudrun i en ledende rolle, og den bygges møysommelig opp til en klimaks. Men hvis man leser de nevnte episodene bokstavelig, forklares drapet i tillegg som resultat av en forbannelse som hviler på sverdet Fotbit, og som en hevn av en trollkvinne som virker å være lokalisert i et dødsrike. Dette gir lite mening, og innenfor sagaens helhet er det ingen grunn til å anta at sagaforfatteren trodde på disse forklaringene. Det er nok heller sannsynlig, som Sveinsson mener, at fortellinger om forbannede våpen og guddommelige eller magiske dyr sirkulerte på egen hånd, og har blitt innarbeidet i sagaen som motiver. Men disse, og andre elementer, bidrar også til å skape en stemning og en bakgrunn som gir assosiasjoner til et legendarisk og mytisk verdensbilde. Bildet blir aldri helt klart, og ligger på en måte «under» historien (Meulengracht Sørensen 1992). I *Laxdæla saga* finnes det flere direkte og indirekte henvisninger til heroisk diktning, både på strukturelt og på motivnivå: kjærlighetsdramaet som involverer Kjartan, Bolle, Gudrun og Revna har tydelige paralleller til Sigurdsagnene (*LS*, xlv). Denne forbindelsen forsterkes gjennom enkeltelementer og motiver som kan assosieres med en mytisk-heroisk fortid.

6.3.2 Mot en ny verden

Hendelsene i *Laxdæla saga* dekker en relativt lang tidsperiode, som også omfatter kristningen av Island. Kristningen får mye plass i sagaen. Det fortelles både om presset fra Norge og om hendelsene på Island før religionsskiftet ble vedtatt knyttet til de sentrale aktørene Kjartan og Bolle. I kapittel 41 fortelles det om presten Tangbrand som sendes til Island av kong Olav Tryggvason og prøver å få de viktige aktørene i det islandske samfunnet til å ta den nye troen. Kongen bruker Kjartan og flere andre islandske stormenn som gisler, og slipper dem først løs etter at kristningen er et faktum: «Þá spurðusk þau tíðendi til Nóregs af Íslandi, at þat var alkristit [...]» («Da kom nyhetene fra Island til Norge, at hele landet hadde blitt kristent.») (*LS* 130). De fantastiske hendelsene som er omtalt frem til nå var satt på et førkristent Island, men omstillingen til den nye religionen betyr ikke at det slutter å skje merkelige ting etter det. Noen av de merkeligste skildringer av drømmer i sagalitteraturen kommer rett før drapet på Kjartan, og er tilskrevet Án Svarte. Denne

delen av sagaen inneholder dessuten mirakler og en ny historie om en urolig ånd.

Åns drømmer Ån er en av Kjartans menn, og er ikke beskrevet med mange ord. Mens de er på påskeveitsle på Tunga drømmer han at en fæl kvinne kommer til ham, bærende på *skálm* og *trog*. Det er ikke sikkert hva slags våpen en *skálm* egentlig var, men ordet forekommer flere ganger for å beskrive våpen som bæres av trollkvinner (*LS*, 149, note 2). Drømmekvinnen skjærer opp hele buken til Ån og tar ut innvollene, som hun så erstatter med bjørkeris. Etter dette forlater hun rommet. Ån mener at drømmen ikke varsler godt og ber om at Kjartan ikke rir derfra eller tar med flere menn. Kjartan bare ler det bort og kaller ham Ån Rismage. Men fiendene i bakhold, som man kunne forvente, og begge blir drept. Det er i hvert fall er det alle tror: «Þá fell Án ok hafði hann þó barizk um hríð svá, at úti lágu iðrin.» («Da falt Ån og han hadde blitt såret slik at innvollene lå ut av kroppen.») (*ibid.*, 153).

Men senere den natten reiser Ån seg opp igjen, til stor forskrekkelse for dem som holder likvake. Ån bedyrer at han ikke er død og at de ikke må være redd ham:

Ek bið yðr í guðs nafni, at þér hræðizk mik eigi, því at ek hefi lifat ok haft vit mitt allt til þeirar stundar, at rann á mik ómeginshöfgi; þá dreyndi mik in sama kona ok fyrr, ok þótti mér hon nú taka hrísit ór maganum, en lét koma innýflin í staðinn, ok varð mér gott við þat skipti.» (*ibid.*, 155)

Jeg ber dere i Guds navn ikke være redd for meg, for jeg har vært i live og ved bevissthet hele tiden, til jeg falt i svime; da drømte jeg om den samme kona igjen, og nå kom hun og tok ut bjørkeriset og la innvollene på plass igjen, og da ble jeg hel.

Igjen er dette drømmer uten tekst, som bare viser bilder. Ån opplever at kvinnen kommer til ham i rommet, men hennes handlinger gjør det klart at vi igjen befinner oss i drømmekronotopen med sine særegne regler for hva som er mulig. Kvinnen er fæl av utseende og skremmende, og hun er tydeligvis en mester over liv og død. Symbolikken er noe spesiell: hun griper inn fysisk. Ideen synes å være at erstatningen av innvoller med bjørkeris gjør Ån usårbar i dette slaget. Kvinnens handling kan både forstås som en fylgjes beskyttelse av sin familie, eller av inngripen av en valkyrie som velger hvilke krigere som dør i strid.

Denne drømmen fungerer både som et frempek/varsel, og som et indisium på Kjartans arroganse: som en klassisk sagahelt lar han seg ikke stoppe fra sin ferd. «Kjartan mælti: 'Vera kann, at yðr þykki Án hrísmagi mjök merkímáll, þá er hann sitr á tali við yðr um

dagana, er yðr þykkir allt sem vitran sé, þat er hann dreymir; ok fara mun ek, sem ek hefi áðr ætlat, fyrir þessum draum.» («Kjartan sa: 'Nå synes dere kanskje at Ån Rismage er en spesiell mann når han sitter og snakker med dere, fordi dere tror at alt han drømmer er sant. Men jeg vil dra, slik jeg hadde planlagt før jeg hørte om drømmen.») (ibid., 149). Åns lave status som tjeneren til Kjartan gjør kanskje at varselet rett og slett blir ledd bort. Det som er spesielt med drømmen er at drømmeren unnslipper døden. I typisk islendingesaga-ånd blir det aldri rett ut beskrevet hva som skjer. Ån «faller», og er alvorlig såret. Oppvåkningen hans oppleves som en slags gjenoppstandelse av de som sitter der. Likevel tar ikke sagafortelleren stilling til hva som egentlig skjedde, og drapet på Kjartan overskygger hendelsen med Ån. Hendelsen blir referert til en gang til, når Bolle skal drepes som hevn. Ån sier da at han vil gå først frem, fordi det er dette han tenkte på da han lå for døden i Tunga og var *ódauðr*. Dette spesielle ordet betyr «ikkje død, nesten død» (NO, 462). Historien presenteres altså ikke likefrem som et mirakel, men likevel er det vanskelig å ignorere oppvåkningssmotivet. Ån lever videre etter angrepet på Kjartan og får hevne seg på drapsmannen hans, selv om det ikke er han som gir Bolle banesår.

Mirakler og syn I sagaens siste del beskrives det flere hendelser som ikke leder tankene til en fantastisk fortid, men som ligner mer på kristne mirakler og tegn som de f. eks. også beskrives i samtidssagaene. Torgils Hallason rir til tinget hvor han vil bli drept, og møter på veien på en kvinne som minner om drømmekvinnene: «ok er þeir kómu á hraunit at Vøllum, sá þeir konu ganga í móti sér; sú var mikil hardla.» («og da de kom til lavafeltet på Vollene, så de en svært stor kvinne komme mot seg.») (LS, 198). Kona viker unna Torgils og kveder en strofe. Einar Ól. Sveinsson tolker denne skikkelsen som fylgja til Torgils, som altså viser seg for ham for å gi et dødsvarsel. Hendelsen blir fulgt av en episode på tinget, hvor en kappe som henger til tørk kveder en strofe som igjen er et varseltegn: «Menn heyrðu, at heklan kvað þetta: [...] Þetta þótti it mesta undr.» («Folk hørte at kappas kvad dette [...], og de mente dette var et stort under.») (ibid.). I denne rekken av syn og varsler faller også en visjon Gudrun har. Sagaen forteller at skipet til Torkjell, ektemannen hennes, forliser. Men før nyheten om dette når fastlandet, ser Gudrun Torkjell som en «draug», dryppende av vann. Hun forstår med en gang at han er død.

Herdís' drøm Den siste drømmen som fortelles i sagaen er igjen knyttet til Gudrun. Hun har slått seg til ved Helgafjell med sitt barnebarn, Herdis Bollesdatter, og oppført en kirke der. Det sies at Gudrun oppholder seg i kirka lenge hver natt. Herdis drømmer da om en kvinne som kommer til henne ikledd «vefjarskikkju ok faldin höfuðdúki» («kledd i

en vevd kappe og et skaut på hodet»). Kona sier til Herdis at hun ikke har det godt, fordi bestemoren hennes ligger og gråter hete dråper oppå henne. Dagen etter graves kirkegulvet opp, og et skjelett og en stav blir funnet. «Þóttusk menn þá vita, at þar mundi verit hafa vqluleiði nokkut» («Folk mente da, at det hadde vært en volve som lå begravd der»). (ibid., 224). Til forskjell fra de andre drømmekvinner identifiseres altså denne som ånden til en konkret kvinne, som levde på stedet i førkristen tid. Kvinnens store interesse for Gudrun og hennes plassering på Helgafjell er igjen et tegn på at historien om Gudrun og kristningen former en egen plotlinje i sagaen, som er vel så viktig som konflikten rundt Kjartan.

Det finnes for øvrig et annet tilfelle av en kristen jente som drømmer om en førkristen kvinne: i *Sturlunga saga* drømmer en viss Jóreiðr at Gudrun Gjukadotter besøker henne. Gudrun taler i verseform, som også minner om eddadiktning, men det hun sier refererer til hendelsene i sagaens samtid. Jóreiðr misliker at hun blir besøkt av en hedning, men Gudrun mener dette ikke er et problem. Også i denne drømmen møtes en kristen samtid og en førkristen fortid på et konfronterende vis, og drømme-Gudrun knytter sammen de to ved å insistere på en etisk holdning heller enn den sanne tro (Thorvaldsen 2007). I drømmen til Herdis blir religionsskiftet derimot problematisert: volven er også en urolig ånd som ikke trives i vigslet jord, og hun må fysisk flyttes for å løse problemet.

6.4 Oppsummering

Laxdæla saga er en stor saga som omhandler flere generasjoner. I løpet av historien beskrives to av de tre store historiske brudd som ifølge Preben Meulengracht Sørensen definerer det islandske samfunnet i middelalderen: landnåmet og kristningen (det siste historiske bruddet er opphevelsen av fristaten i 1262-64) (Meulengracht Sørensen 1993, 79-80). Hendelsene rundt kristningen av Island får nokså stor plass i sagaen, som beskrevet over. Den nye troen er etter dette et tilbakevendende tema i sagaen: Gjest ser lys på Helgafjell, Gudrun reiser en kirke der og ber hver natt, Ån Svarte bruker Guds navn når han ber folk ikke være redd for ham, og så videre. Det kan virke som om hele Island over natta har blitt kristent, og denne fremstillingen er nok ikke tilfeldig med tanke på at sagaen ble skrevet ned i middelalderen.

Det som skjer i drømmene synes å være i tråd med den historiske og religiøse utviklingen. Mens Olav Pås drøm går inn i en rekke av fantastiske elementer som minner om en mytisk fortid, beveger symbolikken i drømmene seg gradvis over i kristen sfære. Episoden om Ån minner om mirakler i helgensagaer og har et tydelig gjenoppstandelsesmotiv, selv

om sagafortelleren passer på å ikke gli over i det fantastiske her. Drømmen til Herdis symboliserer at kristendommen har erstattet hedendommen, og at det gamle nå må rydde plass for det nye. Likevel vil en lesning av sagaen som en entydig kristningshistorie gå i samme fella som jeg antydde over: å forsøke å få alle detaljer inn i en helhetlig fortelling. Sannheten er at det gjennom hele sagaen er episoder og detaljer som ikke passer inn. Elementer fra flere tekstuelle verdener og verdenssyn blandes, og landskapet som oppstår er akkurat så uklart og skiftende som man kan forvente i en overgangstid. Mikael Males mener at sagaforfatterne både var opptatt av å skrive verdslig historie og å tolke denne inn i en større religiøs sammenheng, og at det å forvente et sammenhengende syn er en anakronisme. «Ett enda perspektiv är sällan konsekvent genomfört och det religiösa perspektivet kan plötsligt slå igenom, inte bara i metakommentarer utan även på et ologiskt sätt mitt i en islänningasagas handling.» (Males 2011, 228).

Funksjonen av drømmene i *Laxdæla* kan dermed ikke tolkes éntydig. De er med på å forme en ramme for deler av sagaen, men undergraver samtidig logikken i den ved å blande inn overnaturlige krefter. Sånn sett bekrefter disse drømmene Lars Lönnroths påstand:

[...] dreams in family sagas have an effect on the narrative structure that is both stabilizing and unsettling: they make us glimpse an existential or metaphysical pattern behind the events, and this pattern tends to counteract the rationality and the apparent realism of the saga as a whole. (Lönnroth 2002, 456)

Jeg vil likevel ikke si meg enig i Lönnroths konklusjon om at det metafysiske som vises i drømmer bryter med sagaens realisme. Tvert imot er det ingenting som rokker ved bildet av sagaverdenen som et vanlig og gjenkjennelig sted for et middelalderpublikum. Ved siden av dette stedet befinner det seg imidlertid en annen verden hvor viten om både fortid og fremtid er samlet. Denne verdenen beskrives indirekte, gjennom drømmer og syn, fenomener som i seg selv kan ha en naturlig forklaring. Verdenen kan dermed godt beskrives som en mental konstruksjon: den befinner seg i hodet til folk. Den er likevel «virkelig» i den forstand at dette stedet er en felles konstruksjon. Både sagaverdenen og drømmeverdenen uttrykker forestillinger om samfunnet – hvor det kommer fra og hvor det er på vei. Dette skal jeg utdype i det neste kapitlet.

Kapittel 7

Oppsummering: Drømmemotivets funksjoner og muligheter

I tekstanalysene av *Gísla saga* og *Laxdæla saga* har jeg først og fremst sett på drømmemotivets funksjon i den enkelte sagaen. I dette kapittelet vil jeg se på funnene samlet i perspektiv. Selv om drømmene i de to sagaene er forskjellige både i innhold og i plassering i historien, har de noen fellestrekk. Sammen med informasjonen om motivets utforming og om drømmen som (både virkelig og litterært) fenomen, som jeg har presentert i henholdsvis kapittel 2 og 4, danner tekstanalysene grunnlag for å si noe mer generelt om drømmemotivet i islendingesagene, og om de narrative funksjonene av dette motivet.

7.1 Drømmen som reise til en annen verden

Et litterært motiv er en stilisert og tekstualisert form av et virkelig fenomen. Drømmemotivets muligheter og funksjoner beror på tanker om hva drømmer er og kan være. Uansett om en litterær drøm er basert på en autentisk drømmefortelling eller ikke, blir den til et motiv når den blir del av teksten. Motivets narrative funksjon som frempek bygger på en forståelse av drømmer som mulig kilde til kunnskap om fremtiden. Denne troen på drømmer som spår fremtiden er gammel, og finnes i både førkristne og kristne tradisjoner. Idéen er at man gjennom en drøm kan komme i kontakt med en annen sfære, som kan beskrives som åndelig eller guddommelig. I denne sfæren finnes kunnskap som ikke kan oppnås i den vanlige verdenen, blant annet kunnskap om fremtiden. Beskrivelsen av sagadrømmene leder tankene til en reise eller forflytning fra en sfære til en annen: drømmeren opplever at han er tilstede i drømmeverdenen, og at han kan handle og interagere med de vesener som

finnes der. Det impliseres likevel på ingen måte at drømmeren fysisk reiser noe sted: reisen foregår på et mentalt plan, mens han ligger og sover. «Hann sofnaði fast ok lét illa i svefni. Kolskeggr mælti: 'Dreymir Gunnar nú.'» («Han sov tungt og bar seg ille i søvne. Kolskjegg sa: 'Nå drømmer Gunnar.'») (*Njála*, 155). Samtidig er drømmeverdenen høyst virkelig. Den skildres ikke som et individuelt eller psykologisk fenomen, men som en sfære som eksisterer parallelt med vår verden, og som individer kan få små innblikk i. Denne sfæren ser ut til å være modellert på en mytisk forståelse av verden.

7.1.1 Mytiske verdener

Våre forestillinger om det norrøne mytiske verdensbildet er konstruert på grunnlag av fragmenterte opplysninger fra Eddadiktene i *Codex Regius*, Snorres *Edda*, mytiske fortellinger skjult i kenninger i skaldestrofer, samt diverse bildemateriale og arkeologiske funn. Kildene er ofte uklare og kan motsi hverandre. Mens Snorres bilde av kosmos er det mest oversiktlige, må det også sees i konteksten av å være skrevet av en kristen, lærd forfatter som forsøkte å sette fordums kunnskap i system. Det som er klart er at det norrøne kosmos er delt inn i forskjellige sfærer eller verdener. Både *Völuspá* og Snorre nevner *ní heimer* i forbindelse med verdens skapelse, men det er noe uklart hvordan disse var plassert i forhold til hverandre. I de mytiske fortellinger formes bakgrunnen som oftest bare av to tydelig adskilte sfærer: et sentrum, som guder (og mennesker) bor i, og periferien: Utgard, hjemmet til jotnene eller kaoskreftene. Grensen mellom sfærene kan krysses, men dette er forbundet med store farer. En annen sfære som omtales flere steder er dødsriket eller underverdenen. Denne verdenen har mange fellestrekk med Utgard, og det er ikke alltid klart om de to er tenkt som forskjellige. Margaret Clunies Ross mener at elementene i mytene kan deles inn i semantiske grupper som kan settes opp mot hverandre: døden er assosiert med jotnene, kaos, jord, underverdenen og ikke minst det kvinnelige (Clunies Ross 1994, 187). Innenfor norrøn religionsforskning er det et omdiskutert spørsmål hvorvidt dødsriket og Utgard må forstås som forskjellige verdener eller samme sted. Denne diskusjonen er det ikke plass til her; det holder for nå å fastslå at det finnes flere, avgrensede, sfærer, og at det er i noen tilfeller er mulig å reise mellom dem.

Det norrøne dødsriket er et underjordisk (*ktonisk*) sted som oftest situeres under røttene av verdenstreet Yggdrasil. Dødsriket er styrt av Hel, et barn av Loke og en jotunkvinne. Snorre beskriver at de som dør av sykdom og alder kommer til Hel, mens døde krigere kommer til Odin i Valhall. Her kommer krigerne og slåss med hverandre hver dag, før de setter seg ned på benkene og spiser og drikker som venner (*Gylfaginning*, 50). I dette Valhall

finnes også valkyriene, som avgjør hvem som skal dø i striden. Flere skjebnerelaterte vesener assosieres med stedet under røttene av Yggdrasil: også nornene holder til her. I *Völuspá* strofe 20 beskrives nornene som tre «meyiar, margs vitandi» («møyer som vet mangt»). De er assosiert med liv og skjebne: «þær lög lögðo, þær líf kuro / alda bornom, ørlög seggia.» («de lov satte, / de liv formet, / manne-ættens / evige lagnad.» (*Vsp.* 20, oversettelse fra Ludvig Holm-Olsens *Edda-dikt*, 1975). Det er litt uklart hva nornene er, om de skal forstås som jotner eller en annen type naturkraft. De er kloke og vurderende instanser. Snorre sier at det finnes gode og onde norner. De avgjør hver manns skjebne ved å spinne livstråden til hver enkelt. Lykke i livet kommer av gode norner, mens ulykker skyldes innblanding av de onde nornene.

Det finnes flere forbindelser mellom underverdenen og kunnskap. *Vsp.* 28 forteller om at Odin har lagt øyet sitt i Mimirs brønn, som befinner seg «nede». Denne historien oppfattes ofte på lik linje med Odins hengning i treet som er beskrevet i *Hávamál*, som en form for ofring i bytte mot kunnskap. Jon Gunnar Jørgensen har tenkt seg at Odin ikke har ofret øyet, men plassert det i underverdenen, under jorda, der det er virksomt. Med dette kan Odin se inn i den andre verdenen¹. Det opprettes slikt en kanal mellom de to sfærene. Historien om Mimir fortelles også i en annen versjon, men i begge versjonene er det tydelig at kunnskapen hans befinner seg i en annen sfære, og at æsene har bruk for den. Nettopp grensetilstanden mellom de to verdener understrekes av Clunies Ross som viktig: «Mímir's powers and his usefulness to the Æsir are partly connected with his liminal position: he retains a connection with the underworld [...] and thus affords Óðinn mental powers he would not otherwise have had access to.» (Clunies Ross 1994, 215).

7.1.2 Drømmeverdenen

Når man så sammenligner dette bildet av en mytisk underverden med kronotopen i drømmene, er det mange likhetstrekk, spesielt i de tilfellene hvor drømmekvinner opptrer. Kvinnene beskrives som beboere av dødsriket eller knyttet til død og skjebne på annet vis. Den gode drømkvinnen til Gisle leder ham inn i en hall og sier at han skal bo her: «'ok skaltu hingat fara, þá er þú andask,' sagði hon, 'ok njota hér fjár ok farsælu.'» («'og hit skal du komme etter du dør', sa hun, 'og nyte rikdom og lykke.») (*GS*, 94). I en senere drøm opplyser hun om at hun selv skal være der sammen med Gisle. Også hans onde drømkvinne refererer til en annen verden: «Allvaldr hefir aldar / erlendis þik sendan / einn ór yðru ranni / annan heim at kanna.» (*GS*, 102) (I Finnur Jónssons oversettelse: «gud har sendt

¹Jørgensens modell er planlagt publisert, men er her referert fra muntlig samtale 16.3.2012

dig (har bestemt at sende dig) alene bort fra eders hjem at besøge den anden verden. » (*Skj1B*, 101). I *Laxdæla saga* drømmer Olav På om en kvinne som sier at han har drept hennes sønn og sendt ham til henne – med andre ord, til dødsriket. Ån Svartes drømkvinne er en mester over liv og død: hun tar ut innvollene hans og erstatter dem med noe som ligner. Det impliseres at Ån på grunn av dette overlever slaget og kan «gjenoppstå» for å ta hevn. Assosiasjonen med nornene er tydelig, og finnes også andre steder i sagamaterialet. Det mest tydelige eksemplet er drømmen til Torstein Sidu-Hallsson, som ser tre kvinner som går på rekke og rad. Posisjonen deres i rekken understrekes når de snakker til ham: først taler den første, så den mellomste, og i siste drømmen den som går bakerst. Dette leder tankene fort til de tre nornene Urd, Verdandi og Skuld som beskrives i *Völuspá*.

Mytisk tid og kunnskap Kunnskapen som kan fås gjennom drømmer handler altså om skjebnen, død, fortid og fremtid. Det er det samme som Odin søker hos Mimir i underverdenen:

[...] that kind of knowledge is the possession of the giants; it is remembered knowledge of times past, which, when understood, can give one control of present and future. Thus it is knowledge that is suitable to the watchman of the gods and to the god who communes with the dead and seeks constantly to discover the future. (Clunies Ross 1994, 222)

Flere steder i mytene impliseres det at denne type kunnskap kan hentes hos de døde. Volven i Eddadiktet *Baldurs draumar* er død, og fortellerstemmen i *Völuspá* tilhører en kvinne som «synker ned» etter at hun har fullført sin spådom. Også drømmekvinnene blir assosiert med de døde. Det mest tydelige tilfellet av dette er den siste drømmekvinnen i *Laxdæla saga* som viser seg for Herdis. Kvinnen forklarer at hun ligger under jorda der Gudrun gråter: «mér hugnar illa við hana, því at hon bróltir allar nætr á mér ok fellir á mik dropa svá heita, at ek brenn af ǫll.» («jeg har det ikke godt på grunn av henne, for hun ligger og gråter oppå meg hver natt og feller så hete dråper at de skålder meg») (*LS*, 224). Under kirka blir beinrester og en stav funnet, og drømmekvinnen identifiseres med kvinnen som lå der – en hedensk volve.

Gjennom drømmer kan man altså få tilgang til et dødsrike hvor all kunnskap er samlet om fortid og fremtid, skapelse og undergang. Drømmeren får vite sin skjebne, men ikke påvirke den – skjebnen er fastlagt. Det er som tiden i denne sfæren ikke flyter, men er en konstant – stedet er ikke tidløst, men det motsatte: det bærer i seg alle tider (Jørgensen,

upublisert). At sagadrømmerne har tilgang til slik kunnskap er svært interessant når man leser islendingesagaene som en form for opphavsmyster, som foreslått av Hermann (2010). Sagaene skildrer folk som skal ha levd i historisk fortid, men får tilgang til førhistorisk, mytisk urtid gjennom drømmene – noe jeg kommer tilbake til.

Kvinner og menn Drømmekvinner forekommer relativt ofte i islendingesagaene, som vist i kapittel 2. Det har også blitt klart at dette motivet ikke er entydig: drømmekvinner kan ha fellestrekk med både fylgjer, norner, valkyrier og trollkvinner. Sagafortelleren nøyer seg oftest med ordet «kona» eller «draumkona» for å beskrive dem og avgjør dermed ikke hva de egentlig er. Det som alle disse skapninger har til felles er at de er kvinnelige og at de er overnaturlige eller fantastiske. Som vist over er også den mytiske underverdenen fylt av kvinnelige skapninger. Snorre beskriver at Hel styrer Niflheim, og at de døde kommer til henne. Valkyriene varter opp i Valhall, mens nornene spinner livstråden til folk. Hos Snorre har disse siste begge en funksjon som skjebnekrefter: valkyriene avgjør hvilke krigere som faller i striden. At det kvinnelige assosieres med død, kaos og underverdenen er ikke noe som bare hører den norrøne mytologien til. Tvert imot finnes det en tendens til å skildre kvinnelige monstere og redselsfulle og farlige kvinnefigurer allerede i klassisk mytologi, og denne tendensen er videreført i kristen tradisjon (Males 2011, 238). Dette er derfor et motiv som kan leses både som element i en mytologisk verdensforestilling, og i en bredere kontekst.

I den semantiske todelingen av kosmos som Clunies Ross foreslår i *Prolonged Echoes* assosieres forskjellig type kunnskap med kvinner og menn. Kvinner og jotner blir i mytene satt i sammenheng med kunnskap om verdens opprinnelse, undergang og skjebnen generelt, mens intellektuell kunnskap, kultur og kreativ skapertrang er forbeholdt menn. Eksempler av den siste type kunnskap er skaldespråket, runeskriften og galdrene som Odin får tak i. Det er viktig å merke seg at dette gjelder kun de mytiske fortellingene, og at sagaene gir et annet bilde. Både kvinner og menn driver med runeristing og galder, og seid er dessuten assosiert med kjønnsoverskridelse og *ergi* (Clunies Ross 1998, 33). Både menn og kvinner får viktige drømmer. Det er beskrevet flere mannlige enn kvinnelige drømmere, men dette er å forvente i sagaenes mannsdominerte verden. Også tolkningen kan gjøres av begge kjønn. Det å krysse grensen til drømmeverdenen er altså mulig for både menn og kvinner, og begge møter som oftest kvinnelige vesener der.

7.1.3 Drømmen som reise

Både i mytene og i sagamaterialet nevnes volver, kvinner som bruker ritualer og transe for å kunne se inn i en annen verden og spå fremtiden. Beskrivelser av volver er sjeldne i sagaene, og det er usikkert om en slik praksis egentlig eksisterte og, i så fall, i hvilken form. Drømmer ser ut til å kunne gi tilgang til denne samme informasjonen, men i motsetning til volven gjør ikke drømmeren noe aktivt for å få tak i kunnskapen. Drømmer blir beskrevet som en ufrivillig erfaring, noe som skjer uten at drømmeren har bedt om det eller ønsker det. Gisle Sursson tør ikke å lukke øynene i angst for den onde drømmekvinnen: «hann gerir svá myrkræddan, at hann þorir hvergi einn saman at vera, ok þegar hann leggr sín augu saman, þá sýnisk honum in sama kona.» («han ble så mørkeredd at han ikke torde å være alene, og hver gang han lukker øynene viser den samme kvinnen seg for ham.») (*GS*, 104). Olav På, i *Laxdæla saga*, blir spurt av sin drømmekvinne om han sover: «Hon tók til orða: 'Er þér svefns?' Han kvazk vaka. Konan mælti: 'Þér er svefns, en þó mun fyrir hitt ganga.» («Hun spurte: 'Sover du?' Olav sa at han var våken. Kona sa: 'Du sover, men det får gå for det samme.'») (*LS*, 84). Søvn er altså en slags liminaltilstand, der drømmeren fysisk sett befinner seg i sin egen verden, men mentalt blir transportert til et annet plan. I dette andre rommet «ser» eller «erfarer» drømmeren ting som om han befinner seg der fysisk. I de to undersøkte sagaene er dette klarest i drømmene til Gisle, der han opplever å bli tatt med inn i en hall som tydelig befinner seg i et dødsrike.

Drømmen kan altså sees som en slags ufrivillig reise til en annen verden. Reiser som leder helten til et annet rom med andre regler er et svært vanlig motiv i middelalderlitteraturen, blant annet i den høviske tradisjonen. I de såkalte *riddarasögur* beskrives helter på eventyr. Det hender ofte at de på sin vei kommer over en øy eller en skog som viser seg å være et magisk rom, hvor ting kan skje som ville vært utroverdige selv i ridderlitteraturens verden. Forflytningen kan for øvrig også skje mens helten sover, og er heller ikke alltid frivillig. Noe lignende skjer når folk i islendingesagaer «reiser» til drømmeverdenen. Dette gjør det mulig å inkorporere elementer som ikke passer inn i sagaen ellers, og som hører hjemme i en fantastisk fortellemodus. Men disse elementene er påfallende like i mange sagaer (de vanligste motivgruppene ble gjennomgått i kap. 2.2). Dette gir inntrykk av at det fantes en felles idé eller tradisjon om drømmeverdenen som hørte til islendingesagaene, akkurat som den vanlige verdenen som beskrives i sagaene er den samme over hele sjangeren. Reiseelementet er ikke like klar i alle drømmescener, men det ser ut til å ha vært en utbredt forestilling om drømmeverdenen som en egen, adskilt verden.

7.2 Fra mytisk fortid til dommedag: drømmer og tid

Bak drømmemotivet ligger altså en idé om at man kan komme i kontakt med en sfære hvor det befinner seg kunnskap og innsikt. Det er vanskelig å fastlå i hvor stor grad denne idéen er basert på overlevering og kunnskap om førkristen tro, og i hvor stor grad det er en litterær konstruksjon fra middelalderen. Drømmer forekommer som kjent i både Bibelen og i annen religiøs litteratur, og flere tenkere sidestiller visjonære drømmer med andre former for guddommelige visjoner (Kruger 1992, 38). Det er derfor tenkelig at denne middelalderske forståelsen av drømmer, kombinert med en viss forestilling om forfedrenes tro og verdensbilde, har ligget til grunn for motivets konkrete utforming. Til sammenligning finnes det nokså få drømmer i den mytisk-heroiske Eddadiktningen. Det er to beskrivelser av drømmer i heltedikt (Kelchner 1935, 145). I *Baldrs draumar* nevnes at Balder har hatt illevarslende drømmer. Men når grensen til underverdenen krysses i mytene – som i historien om Odin og Mimir – er det vanligvis snakk om en *fysisk* grenseoverskridelse, der hele eller deler av en gud entrer den andre sfæren. Det nærmeste man kommer drømmenes «mentale» grenseoverskridelse er den transelignende tilstanden som volven angivelig måtte gå inn i for å kunne se inn i fremtiden. Drømmemotivet trenger dermed ikke nødvendigvis å reflektere en levende tro i førkristen tid på at drømmer kunne gi folk innsikt i en mytisk annen verden, selv om det heller ikke kan utelukkes.

7.2.1 Fortid og fremtid

Flere av elementene i drømmene kan likevel kobles til mytene. Sagaene vekker også på mange andre måter assosiasjoner til mytiske og fantastiske fortellinger, blant annet i skaldestrofene, gjennom eksplisitt henvisning til mytiske personer, og strukturelle og tematiske likheter. (Se f. eks. Andersson (1967, 65-93) for en gjennomgang av strukturelle likheter mellom heltediktningen og sagaene, og Clunies Ross (1998, 29-43) for et eksempel på hvordan en mytisk, skjematisk forståelse av verden former dypstrukturen i en fortelling i *Landnámabók*.) En tekstanalyse gjort av Preben Meulengracht Sørensen viser at sagaene kan inneholde mange detaljer og assosiasjoner som peker til en mytisk tenkemåte. Heller enn å beskrive førkristne religiøse forestillinger rett ut blir de antydnet gjennom symboler og parallelle mønstre i flere tekster. Det er som om denne mytiske tenkemåten ligger under sagaen som et magnetisk felt, og tiltrekker seg motiver og elementer som gjentas i flere sagaer (Meulengracht Sørensen 1992, 72). Det er godt mulig at flere av de gjentatte elementene i sagadrømmene – kvinnefigurene, «underverdenen» – opprinnelig har vært del av

et omfattende, helheltlig verdenssyn som kun glimtvis kommer til syne i sagaene.

Slike mytiske elementer kan ha blitt brukt bevisst av modellsenderen («forfatteren») for å tematisere forholdet mellom fortid og nåtid for et publikum. Islendingesagaer beskriver hvordan det islandske samfunnet ble til, og skriver forfedrene inn i en større historisk kontekst, ved å trekke linjer til både fortiden og nåtiden. De kan derfor tolkes som en form for opphavsmyster. Typisk for slike fortellinger er at de markerer både avstand og kontinuitet fra fortiden. Islendingesagaenes kronotop er en historisk fortid, som riktignok er forskjellig fra nåtiden, men tydelig gjenkjennelig. At denne verdenen er virkelig og ikke fantastisk understrekes gjennom genealogier, forklaringer på stedsnavn og annet som knytter sagaverdenen direkte til samtiden. Samtidig fremstilles det som om man i denne historiske fortiden fortsatt hadde en mer eller mindre direkte kontakt med mytisk fortid.

Sagaene ser ikke bare bakover; de inneholder også hint om fremtiden. Mange islendingesagaer utspiller seg helt eller for store deler i tiden før kristningen av Island, men det finnes mange antydninger til at heltene kommer i kontakt med kristent tankegods gjennom bl. a. vikingferdene. I *Gísla saga* reiser helten til Viborg i Danmark, og det nevnes at han slutter å blote etter dette. Noen få steder nevnes også visjoner eller drømmer som annonserer det kommende trosskifte (f. eks. drømmen til Kolskjegg i i *Njáls saga*, der han ser en lysende figur komme mot seg). Sagaene trekker altså linjer mellom flere tider: mytisk fortid, historisk fortid, nåtid og fremtid. En slik oppbygging kan sees i sammenheng med et paradigma i kristen verdenshistorie som deler denne historien opp i forskjellige tider eller verdensaldre. Fra verdens skapelse til dens undergang finnes det seks perioder. Den sjette begynte med Jesu fødsel og varer den dag i dag, mens den syvende, endelige perioden vil begynne etter dommedag. Også i den norrøne mytologien deles historien inn i flere perioder (Clunies Ross 1998, 100). En slik tenkemåte gjør det mulig å integrere lokal, førkristen historie i en større verdenshistorie. Førkristne guder og mytologi får en plass i denne modellen, som steg i en utvikling som leder til den sanne troen.

7.2.2 Strukturell typologi

Denne integreringen av fortiden skjer ikke minst ved hjelp av det Mikael Males kaller strukturell typologi (Males 2011, 32). *Typologi* er den tendensen i eksegetisk praksis til å modellere det gamle som en prefigurasjon av det nye: Moses kan da for eksempel leses som en prefigurasjon eller *typos* av Jesus som Guds profet. Sistnevnte kan forstås som «oppfyllingen» av løftet som lå i typoset, og kalles *antitypos*. En slik praksis begrenset seg ikke til Bibelen. Gerd Weber har bl. a. undersøkt et motiv der kong Olav den hellige flere

steder sammenlignes med den hedenske kongen Rolf Krake. Rolf fremstilles som et typos, mens Olav er antitypos; han er en ideell konge i hedensk tid. Olav er alt Rolf var, men han er i tillegg en troende kristen – dette gjør ham fullkommen. Mens Rolf Krake er hedning understrekes det at han ikke er opptatt av religiøs praksis: han bloter for eksempel ikke (Weber 1981, 488). En slags intern typologi kan også oppstå i sagaene: Olav På i *Laxdæla saga* er en slags førkristen prefigurering for Kjartan. Begge er ideelle heltefigurer, men den siste blir døpt av kong Olav Tryggvason og er dermed en fullkommen, kristen helt.

Strukturell typologi er tendensen til å modellere skildringer av førkristen religionsutøvelse på kristen religiøs praksis. Males viser at beskrivelser av førkristne ideer og tradisjoner ofte har paralleller i kristen tro. De førkristne skikkene fremstilles enten som en rak motsetning til de kristne, eller som en slags logisk forløper for den nye troen. I det første tilfellet blir hedensk praksis tydelig fordømt og langt på vei assosiert med djevelen. Dette beror på et syn på overnaturlige krefter som enten gode eller onde: «Overnaturlig makt som inte kom från Gud kom från den onda sidan, och detta är inte någon teologisk spetsfundighet utan helt grundläggande för den kristne världsbilden.» (Males 2011, 229). Dette ser man for eksempel i beskrivelser av trollmenn og -kvinner, av seid og galdring, som så å si alltid vurderes som negative krefter i samfunnet. En del andre hedenske skikker, som bloting og å ha gudshus eller hov blir beskrevet på en mer nøytral måte. Likevel blir helten sjeldent beskrevet som spesielt aktiv i denne sammenheng. I *Gisla saga* tegnes det for eksempel en skarp kontrast mellom Torgrim og Gisle (se kap. 5.3). Heller ikke laksdølene er beskrevet som aktive hedninger. I islendingesagaene er det som oftest helten eller hans medhjelpere som mottar varslere gjennom drømmer. Det kan altså virke som det er en sammenheng mellom drømmer og motivet som Lars Lönnroth kaller «the noble heathen» (Lönnroth 1976, 137).

I religiøse tekster beskrives det mange drømmer som forstås som Guds budskap til utvalgte personer. Drømmemotivet kan muligens forstås som et utslag av en strukturell typologi der de førkristne sagadrømmene er modellert på en middelaldersk, religiøs forestilling om drømmens vesen. I religiøse tekster er drømmer og syn ofte noe som hender utvalgte personer. Visjoner og drømmer er nærmest et sjangerkrav i helgesagaer, og understreker hovedpersonens status som utvalgt av Gud. En lignende tendens finnes i kongesagaer, hvor visjonære drømmer kan være ett av mange tegn for å kjenne igjen den riktige kongen. Dette kan også ha politiske konsekvenser: I *Sverres saga* er hovedpersonens mange og kompliserte drømmer med på å etablere ham som «a Christian *rex iustus* and [...] the only legitimate king of Norway.» (Lönnroth 2007, 108). Menneskene som drømmer i islendingesagaene er ikke «utvalgte» i denne forstand. De er bønder og i noen tilfeller mektige menn i distrikte-

ne sine, men de er ikke konger eller helgener. Drømmene viser vanligvis ganske personlige fremtidsvisjoner eller dødsvarsler. Likevel er det nærliggende å tolke disse beskjedene fra en annen sfære som en antydning på at sagaene ikke bare skal leses som individuelle historier, men som noe større og mer universelt.

7.3 Tegn og tolkning

At drømmer erfares i form av bilder er noe som påpekes i drømmeteorien allerede i antikken. Også hos middelalderens tenkere understrekes denne egenskapen. Drømmen kan være guddommelig og en form for visjon, men den viser sitt budskap gjennom et slør av bilder og er derfor ikke like klar og pålitelig som en ren intellektuell visjon (Kruger 1992, 39). For å kunne gjøre noe med kunnskapen som gis i en drøm må man fortolke symbolene i den. Rent symbolske drømmer uten tekst, som blir fulgt av utlegninger finnes både i Bibelen og i sagalitteraturen. I begge de to undersøkte sagaene finnes slike drømmer, med Gudruns drømmer i *Laxdæla saga* som det mest fremtredende eksempelet. Som jeg har vist i analysen er symbolene i drømmene ofte universelle. Det er objekter eller dyr som har symbolsk betydning i flere idéverdener eller semiotiske rom: for eksempel ild, som representerer liv innenfor flere religioner og verdenssyn, eller et hus i et dødsrike som vekker både assosiasjoner til Valhall og til kristent paradiset. I noen tilfeller er gammel og ny betydning smeltet sammen; dyr i drømmer forener i seg folketroen på fylgjer og andre assosiasjoner fra både innen- og utenlandsk litteratur.

I Lotmans forestilling om tegnsystemer befinner alle disse symbolene seg på et abstrakt sted som kalles semiosfæren. Denne sfæren er delt opp i mange forskjellige rom. Betydning kan endre seg med tiden når en tekst leses fra et annet perspektiv: det som før har vært hovedbetydningen av et element, kan siden bli en bibetydning når perspektivet skiftes (Lotman 2008, 105-113). Kristen retorikk bygger nettopp på bilder som har betydninger på flere nivå: «[En saga] har tilhørighet i et system der motiver og elementer forekommer på ulike nivåer. Til samme tid har elementene og motivene tilhørighet i i et felles overgripende størrelse i semiosfæren som er betegnende for ideer og forestillinger fra samtiden.» (Kjesrud 2011, 34). Med andre ord bærer symbolene i drømmer i seg en rekke av betydninger som kan være mer eller mindre viktige. Heller enn å lete etter én riktig tolkning, tror jeg et slikt flertydig uttrykk ofte kan ha vært tilsiktet i sagaene, som en måte å «oversette» et gammelt verdensbilde til et nytt. Kjente bilder og symboler kan brukes for å beskrive et førkristent sagalandskap, som da kan leses både historisk og allegorisk. Dette kan delvis ha skjedd

ubevisst. Flere fortolkningsmodeller ble brukt som strukturerende verktøy i sagaene, og de er derfor fulle av konflikterende momenter: det finnes rett og slett ikke ett strukturerende hovedprinsipp (Males 2011, 228).

7.3.1 Quadriga

Et motiv som så tydelig beror på tenkning i bilder egner seg godt for å fortelle (deler av) historien på en ikke-bokstavelig måte. Som tidligere nevnt var fortolkningspraksis av særlig religiøse skrifter i middelalderen basert på å avdekke flere lag av mening. Erik A. Nielsen har i et omfattende verk forsøkt å kartlegge det han kaller kristendommens retorikk, der alt handler om tolkning av tekstlige bilder på flere nivå. De eksisterer ikke bare ved siden av hverandre, men står i en hierarkisk forhold. Utgangspunktet er den bokstavelig-historiske lesningen: det teksten forteller om, for eksempel en familie som havner i en konflikt med naboene. De aller fleste historier er variasjoner på gjenkjennelige temaer. Allegorisk tolkning tar den bokstavelige lesningen som eksempel: historien blir et bilde på noe annet. Mange drømmer kan sies å være allegoriske av natur: en drøm om ulver som angriper handler ikke om rovdyr, men om menneskelige fiender. Den allegoriske fortellingen kan så brukes som et forbilde på hvordan en bør handle – det er her teksten blir relevant for leseren på et personlig og moralsk nivå. I den siste tilstanden handler det om å jamføre denne historien med hele den kristne verdenshistorie, som en vei opp til Apokalypsen (Nielsen 2009, 437-450). Slik jeg forstår modellen er det ikke nødvendigvis tilfelle at alle tekster kan eller skal leses på alle fire nivåer. Spesielt i primært verdslige tekster som islendingesagaene er det nok heller snakk om en rekke assosiasjoner enn en fullkomment logisk fortelling på alle plan. Likevel er en slik fortolkningspraksis også relevant for islendingesagaene, og det er nettopp gjennom tekstlige bilder som symbolene i drømmer at oppmerksomheten rettes til en overført betydning.

Både sagaene som helhet og drømmene kan leses på denne måten. I analysen i kapittel 6.2 har jeg vist hvordan drømmene til Gudrun både beskriver hennes eget liv i metaforiske bilder, og samtidig forteller en bredere historie om kristningen av Island. Innenfor sagaens større helhet er drømmene del av en rekke varseltegn som bygger opp til drapet på Kjartan. Samtidig kan de leses som et tegn på skjebnen som en styrende kraft i bakgrunnen. Gisles drømmer former en mer eller mindre sammenhengende fortelling, som handler om de to parallelle kampene han utkjemper: både på jorden med fiendene sine, og på et åndelig plan. Gisle beskrives som en helt i krise, og det moralske aspektet er påtagelig. En av drømmevisjonene hans må være falsk, siden de gir totalt ulike frempek til livet etter døden;

men sagaen avslører ikke hvilken. Selv om Gisle ikke lever lenge nok til å oppleve kristningen av landet, vil det være naturlig for et kristent publikum å tolke konflikten mellom de to drømmekvinnene som en troskrise. Gisle er helten som står for valget mellom det gode og det onde, mellom det sanne og fristelsen – et valg som var viktig og relevant for enhver. Sagaen ender med Gisles død, og kan leses som en parallell til verdenshistorien som ender med dommedag, blant annet ved at drømmer og visjoner leder opp til den (Powell 2011, 71). Eksempelene illustrerer hvordan enkelthistoriene om folk som skal ha levd på Island kan trekkes opp til et universelt nivå. Drømmene spiller i dette en viktig rolle, ved å ha en billedlig uttrykksform og fordi de har et moralt aspekt i seg: bare noen mennesker får visjonære drømmer, og det gjelder å gjøre de riktige tolkningene og valgene basert på dem.

Kapittel 8

Konklusjon

Spørsmålene jeg stilte meg i denne undersøkelsen var: hva er den narrative funksjonen av drømmer i islendingesagaer, og hvordan påvirker motivet lesningen og forståelsen av sagaene? Det første svaret er at drømmemotivet har funksjoner på flere plan og nivåer. Tanken om at tekst består av flere lag som sammen skaper mening er utgangspunkt for metoden jeg har brukt for å kartlegge sagaenes struktur. Jeg ser dessuten på sagaene som en form for kommunikasjon. De er ikke oppstått i et vakuum, men i samspill mellom avsender, mottaker og kontekst. Sagamanskriptene bærer i seg flere lag av tradisjon og gjenfortelling. De handler om en historisk og førkristen fortid, men ble skrevet ned av kristne skrivere og for et kristent publikum. Motiver, symboler og strukturer finnes på tvers av tekster og knytter et intertekstuell nettverk mellom dem. Drømmemotivet forekommer ofte i islendingesagaene, og i drømmene er det igjen elementer som vender tilbake i flere verk. Motivet har funksjoner på flere plan innenfor teksten, og i forholdet mellom avsender, tekst og publikum.

Som alle litterære motiver er drømmemotivet basert på forestillinger om fenomenet de beskriver. Idéen bak drømmemotivet synes å være at drømmer kan gi innsikt i en annen verden, som eksisterer parallelt med den vanlige verdenen. I denne verdenen finnes kunnskap om fortid og fremtid samlet, og individer kan få innsikt i sin skjebne. Drømmeverdenen i islendingesagaene har tydelige likhetstrekk med en mytisk underverden, og i mange tilfeller møter drømmeren på fantastiske eller mytiske vesener. Denne fremstillingen av drømmer og drømmeverdenen kan ha vært basert på reelle førkristne forestillinger. Men det er også mulig at motivets rammeverk er modellert etter en kristen, litterær tradisjon, for så å bli «fylt opp» med innhold som sagaens avsendere syntes var passende. Det finnes nemlig en rikholdig tradisjon rundt visjonære og symbolske drømmer i både Bibelen og

andre religiøse og verdslige tekster fra middelalderen. Idéen om at overnaturlige vesener kom til folk og snakket til dem, vil ikke ha vært usannsynlig eller fantastisk for et publikum som kjente til fortellingene fra Mosebøkene og biografier av konger og hellige menn. Selv om de færreste har påstått at *alle* drømmer blir sendt av Gud eller en høyere sfære, kunne et litterært motiv utvikle seg på nettopp dette grunnlaget.

Den mest umiddelbare funksjonen av drømmer er at de fungerer som frempek. I de aller fleste sagadrømmeren forutseer drømmeren hendelser som vil skje senere. Både drømmeren og sagaens publikum er dermed forberedt på hva som kommer til å skje. Men heller enn å vise nøyaktig hva som kommer, forteller drømmer budskapet sitt gjennom bilder. Denne fordekte måten å avsløre plottet på øker spenningen: man skjønner riktignok hva som kommer til å skje, men ikke riktig når og hvordan. Dette er noe som skjer på horisontalt plan i sagaen: det handler om fremdriften av historien. På vertikalt plan i teksten bidrar drømmene til å bygge opp et verdensbilde og en stemning. Drømmer viser en forestilling om skjebnen som en styrende kraft i bakgrunnen, som også kommer frem andre steder i sagaene. Skjebnen er satt og uforanderlig. Sagahelter vil derfor vanligvis ignorere varslene de får i drømmer, og ride sin død i møte heller enn å snu.

En annen funksjon som motivet har i sagaene er å endre kronotopen eller bakgrunnen for fortellingen. Islendingesagaene er satt i en verden hvor fantastiske ting kan skje innimellom, men som i det store og det hele ligner på vår vante virkelighet. Drømmer fremstilles som en slags mental reise til en annen verden. I drømmeverdenen gjelder ikke de samme reglene for sannsynlighet, tid og logikk som i sagaverdenen. Motivets har i så måte likheter med reisemotiver i andre sjangre, for eksempel fornaldersagaer og høvisk litteratur. Også der reiser helten gjerne til andre verdener som er magisk eller annerledes. Forskjellen er at drømmeren ikke forlater sagaverdenen fysisk: drømmen er en slags liminaltilstand, der det er en åpen kanal til den andre verdenen. På denne måten kan fantastiske elementer inkorporeres uten at det bryter med den generelle realismen i sagaene. Bare i de to undersøkte sagaer beskrives blant annet en kvinne som presenterer seg som mor til en magisk okse, en annen kvinne som skjærer opp buken til en sagaperson, en giftslange og en ulv som lusker rundt gårder på Island; og en avdød volve som viser seg til en kristen jente.

Det kan altså virke som om alt er mulig i drømmer. Likevel finnes det elementer som går igjen i mange tekster, som jeg har vist i kapittel 2. Det finnes vesener og konsepter som har likhetstrekk med elementer fra myter og folketro, uten at de defineres klart. De ofte forekommende drømmekvinnene slekter for eksempel på fylgjefiguren som finnes i folketroen, men de kan også identifiseres med valkyrier, norner og trollkvinner. Også andre

steder i islendingesagaene finnes det strukturelle likheter, henvisninger og detaljer som peker til mytene. Her oppstår det altså et intertekstuell forhold mellom ulike typer tekster, der islendingesagaene settes inn i en større historieskrivning som har sine røtter i mytisk opphavstid. Sagaene kan leses som opphavsmyster, som handler om hvordan verden oppstår og utvikler seg til den vi kjenner i dag, og dermed som en del av kulturell hukommelse.

En tredje funksjon av drømmer er altså at forholdet mellom det nye og det gamle tematiseres og problematiseres. Dette handler først og fremst om å integrere en førkristen fortid i et kristent verdenssyn. Drømmene kan vise konflikterende syn på livet og etterlivet, som i *Gísla saga*, eller et konkret møte mellom førkristen og kristen tro, som i Herdis' drøm i *Laxdæla saga*. Drømmerne i islendingesagaene er vanligvis hedninger, men forener ofte i seg trekk fra klassiske sagahelter og av en ny, kristen heltetype som blomstrer i høvisk tradisjon. Mens hedensk praksis blir beskrevet distansiert og noen ganger klart negativt, er beskrivelser av drømmer nøytrale. Fenomenet er universelt, og å oppnå kontakt med en høyere sfære på denne måten er ukontroversiell. Drømmene er en av flere strukturelle elementer som plasserer sagaene og heltene innenfor en større historisk fortelling, den kristne verdenshistorien. Både mytisk og historisk fortid blir så til steg på vei til historiens fullbyrdelse i form av dommedag.

Innenfor den kristne tradisjonen var det vanlig å lese tekster på flere plan, og en fjerde funksjon av drømmer er å trekke fortellingen opp til et høyere nivå gjennom symbolikken. Det er all grunn til å anta at middelalderens publikum var vant til en eksegetisk praksis der tekster bar i seg flere lag av betydning. I den såkalte *quadriga*-fortolkningsmodellen hadde teksten både bokstavelig (historisk), allegorisk (billedlig), tropologisk (moralsk) og anagogisk (eskatologisk) betydning. Bilder, både visuelle og tekstlige, hadde altså alltid flere betydninger enn det øyet kunne se. Drømmers symbolske karakter gjør at de må leses som bilde på noe annet, og siden de ofte stiller heltene for valg kan de også bidra til en lesning av sagaene fra et moralsk perspektiv. Tolkningen på denne måten er inspirert av kristen retorikk, men symbolene i sagadrømmene har konnotasjoner og assosiasjoner i flere fortolkningstradisjoner eller semiotiske rom. De kan minne om mytiske vesener og konsepter, men har gjerne paralleller i både verdslig og religiøs litteratur fra inn- og utland. Gullringen som Gudrun ser i en drøm har mange betydninger. Innenfor sagahistorien står ringen for hennes tredje ektemann, Bolle. Men den representerer også rikdom, ekteskap, kongemakt og tidens uendelighet. Gull kan stå for liv, lys og den sanne troen. Heller enn å insistere på én riktig tolkning, oppstår det en tolkningsfrihet som henger sammen med de ulike semiotiske rom som representeres i sagaene.

I islendingesagaenes drømmer blandes altså forestillinger og elementer fra forskjellige tradisjoner. Det avklares aldri hva eller hvem drømmerne egentlig møter i drømmeverdenen: objekter og skapninger forblir vage og skiftende, og kan leses innenfor flere fortolkningsstradisjoner. Dette mener jeg er typerende for sjangeren. Verdenen som skildres i islendingesagaene inneholder flere elementer som er uavklarte: det er et litterært landskap som befinner seg i en overgangsperiode mellom hedendom og kristendom og i en periode av ontologisk usikkerhet. Ethvert forsøk på en helhetlig og sluttende tolkning møter motstand. Forklaringene som gis i drømmene er ofte ikke i overensstemmelse med det som skjer i resten av sagaene, og den distansierte fortelleren i sagaene holder seg langt fra å gi noen endelig tolkning. Dette gjør at leseren selv kan tolke bildene og sagaene i sin helhet: både som historiske fortellinger om forfedrene, som litterære verk innenfor en tradisjon, og som fortellinger som svarer på universelle spørsmål.

Det ville ha vært interessant å sammenligne drømmer i flere sjangre, for å si om denne flertydigheten er spesiell for islendingesagaene eller om den ligger nedfelt som en funksjon i drømmemotivet generelt. Det ble det ikke plass til i denne undersøkelsen. I tillegg burde påvirkningen fra annen litteratur, især oversettelser av europeiske ridderromaner, undersøkes nærmere. Den høviske litteraturen er rik på symbolikk og motiver som dominerte den verdslige litteraturen i middelalderen. Motivet om «reisen til en annen verden», som jeg mener drømmemotivet er en form av, burde sees på nærmere for å se om det finnes flere paralleller til sagadrømmene.

Det som gjør drømmemotivet så populær og samtidig så uavklart er fenomenet det er basert på: drømmer er universelle og gjenkjennelige, men også gåtefulle. Idéen om at de kan fortelle oss som vi i våken tilstand ikke har tilgang til, eksisterte i antikken og er fortsatt ikke blitt borte: den dag i dag selges det bøker om drømmetolkning som ikke er stort forskjellig fra middelalderens *Somniale Danielis*. Århundre med forskning på temaet har ikke utvisket tankene om at drømmer kan gi oss innsikt og kunnskap om våre egne liv eller dypere sannheter. Sagadrømmene vil nok, i de fleste tilfeller, være utslag av en litterær tradisjon heller enn å være basert på ekte drømmer, så innsikt i menneskene som skal ha drømt dem kan de dessverre ikke gi oss. Det de *kan* gjøre, og som jeg forhåpentlig vis har klart å vise i denne avhandlingen, er å fortelle oss noe mer om sagaene som litterære tekster og om deres avsendere og publikum. Sagadrømmene har altså betydning, *mark er at draumum*, men betydningen er helt avhengig av leserens kunnskap, forventninger og perspektiv.

Bibliografi

- Andersson, Theodore M. 1967. *The Icelandic Family Saga. An analytic reading*, Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Ármann Jakobsson. 2008. “Laxdœla Dreaming: A Saga Heroine Invents Her Own Life”, *Leeds Studies in English* XXXIX, 33–51.
- Bakhtin, Mikhail. 2002. “Forms of time and of the chronotope in the novel: Notes towards a historical poetics”, i B. Richardson (red.), *Narrative Dynamics: essays on time, plot, closure and frames*, Columbus: Ohio State University Press.
- Bal, Mieke. 1999. *Narratology*, 2 utg, Toronto: University of Toronto Press.
- Barthes, Roland. 1996. *Image, Music, Text*, New York: Hill and Wang.
- Barthes, Roland. 2009. “Myth Today”, i A. Lavers (red.), *Mythologies*, London: Vintage.
- Beck, Heinrich. 1977. “Laxdæla saga - A Structural Approach”, *Saga-Book of the Viking Society for Northern Research* 19, 383–402.
- Biedermann, Hans. 1992. *Symbolleksikon*, Oslo: Cappelen.
- Bliksrud, Hilde. 2008. Mannen som mor. Kjønnsoverskridelse som motiv i Flóamanna saga, Masteroppgave, Universitetet i Oslo.
- [Njála:] *Brennu-Njáls saga*. 1954. I Íslenzk Fornrit XII. Red.: Einar Ól. Sveinsson, Reykjavík: Hið íslenska fornritafélag.
- Clover, Carol J. 1982. *The Medieval Saga*, Ithaca: Cornell University Press.
- Clunies Ross, Margaret. 1994. *Prolonged Echoes: Old Norse myths in medieval Northern society*, Vol. 1: The myths, Odense: Odense University Press.

- Clunies Ross, Margaret. 1998. *Prolonged Echoes: Old Norse myths in medieval Northern society*, Vol. 2: The reception of Old Norse myths in medieval Iceland, Odense: Odense University Press.
- Clunies Ross, Margaret. 2002. "Realism and the fantastic in the Old Icelandic sagas", *Scandinavian Studies* 74(4), 443–454.
- Culler, Jonathan. 2002. *Structuralist Poetics*, London: Routledge.
- Draumr Þorsteins Síðu-Hallssonar*. 1950. I Íslenzk Fornrit XI: Austfirðinga sögur. Red.: Jón Jóhannesson, Reykjavík: Hið íslenzka fornritafélag.
- [SnE:] *Edda*. 1999. Red.: Anthony Faulkes, Exeter: Viking Society for Northern Research.
- Edda - Die Lieder des Codex Regius nebst verwandten Denkmälern*. 1962. Red.: Gustav Neckel & Hans Kuhn, Heidelberg: Carl Winter Universitätsverlag.
- Edda-dikt*. 1975. Red.: Ludvig Holm-Olsen, Oslo: J. W. Cappelens forlag.
- Finnur Jónsson. 1912-1915. *Den norsk-islandske skjaldediktningen. Rettet tekst (Bånd B1)*, København: Kommisionen for det Arnamagnæanske Legat.
- Fljótsdæla saga*. 1950. I Íslenzk Fornrit XI: Austfirðinga sögur. Red.: Jón Jóhannesson, Reykjavík: Hið íslenzka fornritafélag.
- Flóamanna saga*. 1991. I Íslenzk Fornrit XIII: Harðar saga. Red.: Þórhallur Vilmundarson & Bjarni Vilhjálmsson, Reykjavík: Hið íslenzka fornritafélag.
- Foote, Peter. 1963. "An Essay on the Saga of Gisli and its Icelandic Background", i *The Saga of Gisli*, London: J. M. Dent and Sons.
- Fóstbræðra saga*. 1943. I Íslenzk Fornrit VI: Vestfirðinga sögur. Red.: Björn K. Þórolfsson & Guðni Jónsson, Reykjavík: Hið íslenzka fornritafélag.
- Frank, Roberta. 1978. *Old Norse court poetry: The Dróttkvætt stanza*, Ithaca: Cornell University Press.
- [GS:] *Gísla saga Súrssonar*. 1943. I Íslenzk Fornrit VI : Vestfirðinga sögur. Red.: Björn K. Þórolfsson & Guðni Jónsson, Reykjavík: Hið íslenzka fornritafélag.

- Glendinning, Robert James. 1974. *Träume und Vorbedeutung in der Islendinga Saga Sturla Thordarsons*, Bern: Herbert Lang und Cie.
- [GO:] *Gunnlaugs saga ormstunga*. 1938. I Íslenzk Fornrit III: Borgfirðinga sögur. Red.: Sigurður Nordal & Guðni Jónsson, Reykjavík: Hið íslenska fornritafélag.
- Hávarðar saga Ísfirðings*. 1943. I Íslenzk Fornrit VI : Vestfirðinga sögur. Red.: Björn K. Pórolfsson & Guðni Jónsson, Reykjavík: Hið íslenska fornritafélag.
- Hawkes, Terence. 2003. *Structuralism and Semiotics*, London: Routledge.
- [NO:] Heggstad, Leiv, Finn Hødnebo & Erik Simensen. 2004. *Norrøn ordbok*, 4 utg, Oslo: Det norske samlaget.
- Herman, Luc & Bart Vervaeck. 2001. *Vertelduivels*, Nijmegen: Vantilt.
- Hermann, Pernille. 2010. "Founding Narratives and the Representation of Memory in Saga Literature", *ARV Nordic Yearbook of Folklore* 66, 69–87.
- Husser, Jean-Marie. 1999. *Dreams and dream narratives in the biblical world*, Vol. 63 av *The Biblical Seminar*, Sheffield: Sheffield Academic Press.
- Jakobson, Roman. 1978. "Lingvistikk og poetikk", i A. Heldal & A. Linneberg (red.), *Strukturalisme i litteraturvitenskapen*, Oslo: Gyldendal.
- Jung, Carl. 1964. *Man and his Symbols*, London: Aldus Books.
- Kelchner, Georgia Dunham. 1935. *Dreams in Old Norse Literature and their Affinities in Folklore*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Kjesrud, Karoline. 2011. Lærdom og fornøyelse. Sagaer om helter på eventyr – et speilbilde av ideer og forestillinger fra senmiddelalderen på Island, Ph.d.-avhandling, Universitetet i Oslo.
- Kruger, Steven. 1992. *Dreaming in the Middle Ages*, Cambridge: Cambridge University Press.
- [LS:] *Laxdæla saga*. 1934. I Íslenzk Fornrit V. Red.: Einar Ól. Sveinsson, Reykjavík: Hið íslenska fornritafélag.

- Lethbridge, Emily. 2010. "Gísla saga Súrssonar: Textual Variation, Editorial Constructions and Critical Interpretations.", i J. Quinn & E. Lethbridge (red.), *Creating the Medieval Saga*, Odense.
- Lotman, Jurij. 2008. *Kultursemiotikk*, Oslo: Cappelen Akademisk Forlag.
- Lönnroth, Lars. 1976. *Njáls saga. A critical introduction*, Berkeley: University of California Press.
- Lönnroth, Lars. 1980. "New Dimensions and Old Directions in Saga Research", *Scandinavica* 19, 57–61.
- Lönnroth, Lars. 2002. "Dreams in the Sagas", *Scandinavian Studies* 74, 455–464.
- Lönnroth, Lars. 2007. "Sverrir's Dreams", *Scripta Islandica* 57, 97–110.
- Males, Mikael. 2011. Mytologi i skaldedikt, skaldedikt i prosa. En synkron analys av mytologiska referenser i medeltida norrøna handskrifter, Ph.d.-avhandling, Universitetet i Oslo.
- Meseguer, Pedro. 1960. *The Secret of Dreams*, London: Burns and Oates.
- Meulengracht Sørensen, Preben. 1992. "Freyr i islændingesagaerne", i G. Fellows-Jensen & B. Holmberg (red.), *Sakrale navne*, Uppsala: Norna-Förlaget.
- Meulengracht Sørensen, Preben. 1993. *Fortælling og ære*, Århus: Universitetsforlaget.
- Mundal, Else. 1971. *Fylgjemotiva i norrøn litteratur*, Hovedoppgave, Universitetet i Oslo.
- Nielsen, Erik A.. 2009. *Kristendommens retorikk*, København: Gyldendal.
- O'Donoghue, Heather. 2005. *Scaldic verse and the poetics of saga narrative*, Oxford: Oxford University Press.
- [ONP:] *Ordbog over det norrøne prosasprog. Registre*. 1989. Red.: Den arnamagnæanske kommisjon, København.
- Perkins, Richard. 1977. "The dreams of Flóamanna saga", *Saga-Book of the Viking Society for Northern Research* 19, 191–238.
- Powell, Avery. 2011. Primstav and Apocalypse. Time and its reckoning in Medieval Scandinavia, Masteroppgave, Universitetet i Oslo.

- Snorre Sturlason - Edda*. 2008. Red.: Holtsmark, Anne, Oslo: Vidarforlaget.
- [Stjörn:] *Stjörn: Gammelnorsk Bibelhistorie: fra Verdens Skabelse til det babyloniske Fangenskap*. 1862. Red.: C. R. Unger, Christiania: Feilberg & Landmark.
- Thorvaldsen, Bernt Øyvind. 2007. "Om eddastrofene i samtidssagaenes drømmeskildringer og den norrøne renessansen", i K. G. Johansson (red.), *Den norröna renässansen*, Reykholt: Snorrastofa, cultural and medieval centre.
- Torfi Tulinius. 2000. "The Matter of the North: fiction and uncertain identities in thirteenth-century Iceland", i M. C. Ross (red.), *Old Icelandic Literature and Society*, Cambridge University Press.
- Torfi Tulinius. 2009. "The Self as Other. Iceland and Christian Europe in the Middle Ages", *Gripla* XX, 199–216.
- Turville-Petre, Gabriel. 1944. "Gísli Súrsson and his Poetry: Traditions and Influences", *The Modern Language Review* 39(4), 374–391.
- Turville-Petre, Gabriel. 1958. "Dreams in Icelandic Tradition", *Folklore* 69, 93–111.
- Turville-Petre, Gabriel. 1968. "An Icelandic version of the Somniale Danielis", i *Nordica et Anglica. Studies in honour of Stéfan Einarsson*, Den Haag: Mouton.
- Véstein Ólason. 2004. "Family Sagas", i R. McTurk (red.), *A Companion to Old Norse Literature and Culture*, Oxford: Blackwell.
- Víga-Glúms saga*. 1956. I Íslenzk Fornrit IX: Eyfirðinga sögur. Red.: Jónas Kristjánsson, Reykjavík: Hið íslenska fornritafélag.
- Weber, Gerd Wolfgang. 1981. "Irreligiösität und Heldenzeitalter. Zum Mythencharakter der altisländischen Literatur", i U. Dronke, G. Helgadóttir, G. W. Weber & H. Bekker-Nielsen (red.), *Speculum norrænum: Norse Studies in memory of Gabriel Turville-Petre*, Odense University Press.

Bilag 1: Drømmer i utvalgt materiale

Bilag til kapittel 2.2, «Drømmemotivet i islendingesagaene: et fugleperspektiv».

Drømmer og oftest forekommende motiver i 20 sagaer

Saga	Drømmer	Dyr	Overnaturlige vesener
<i>Bandamanna saga</i>	-	-	-
<i>Brennu-Njáls saga</i>	4	X	X
<i>Draumr Þorsteins Síðu-Hallssonar</i>	3	-	X
<i>Droplaugarsona saga</i>	1	X	-
<i>Egils saga Skallagrimssonar</i>	-	-	-
<i>Eiríks saga rauða</i>	-	-	-
<i>Eyrbyggja saga</i>	-	-	-
<i>Fljotsdæla saga</i>	1	-	-
<i>Flóamanna saga</i>	13	-	X
<i>Fóstbræðra saga</i>	4	-	-
<i>Gísla saga Súrssonar</i>	9	X	X
<i>Gunnlaugs saga ormstunga</i>	2	X	-
<i>Grettis saga Ásmundarsonar</i>	-	-	-
<i>Hávarðar saga Ísfirðings</i>	1	X	-
<i>Hrafnkels saga Freysgóða</i>	1	-	X
<i>Hænsa-Þóris saga</i>	1	-	-
<i>Kormaks saga</i>	-	-	-
<i>Laxdæla saga</i>	10	-	X
<i>Vatnsdæla saga</i>	4	X	X
<i>Víga-Glúms saga</i>	4	-	X

Drømmene etter motivgruppe

Dyr

Saga	Ulv	Bjørn	Fugl	Orm	Hest	Rev
<i>Brennu-Njáls saga</i>	X	X	-	-	-	-
<i>Droplaugarsona saga</i>	X	-	-	-	-	-
<i>Gísla saga Súrssonar</i>	X	-	X	X	X	-
<i>Gunnlaugs saga ormstunga</i>	-	-	X	-	-	-
<i>Hávarðar saga Ísfirðings</i>	X	-	-	-	-	X
<i>Vatnsdæla saga</i>	-	-	-	-	X	-

Overnaturlige vesener¹

Saga	Drømmekvinne	Drømmemann	Gud	Uspesifisert
<i>Brennu-Njáls saga</i>	-	-	-	X
<i>Draumr Þorsteins Síðu-Hallssonar</i>	X	-	-	-
<i>Flóamanna saga</i>	-	X*	X*	-
<i>Gísla saga Súrssonar</i>	X	-	-	-
<i>Hrafnkels saga Freysgóða</i>	-	X	-	-
<i>Laxdæla saga</i>	X	-	-	-
<i>Vatnsdæla saga</i>	X	-	-	-
<i>Víga-Glúms saga</i>	X	-	X	-

*Torgils blir i fem drømmer oppsøkt av en mannsfigur som først presenteres som «draumamaðr», men senere identifiseres med guden Tor.

Andre tilbakevendende motiver

Saga	Mennesker	Ild/lys	Symbolske objekter
<i>Flóamanna saga</i>	X	X	X
<i>Fóstbræðra saga</i>	X	-	-
<i>Gísla saga Súrssonar</i>	-	X	-
<i>Hænsa-Þóris saga</i>	-	X	-
<i>Laxdæla saga</i>	-	-	X

¹Definert som i 2.2: «overnaturlig» brukes som en betegnelse på ting som befinner seg i en annen sfære enn den sansbare, målbare verdenen vi står og går i. Overnaturlige vesener er ofte usynlige, eller kun synlige for noen mennesker eller i noen situasjoner.

Bilag 2: drømmescenene i *Gísla saga* *Súrssonar* og *Laxdøla saga*

Gísla saga Súrssonar

«Nú bar þat til nýlundu á Hóli, at Gísli lætr illa í svefni tvær nætr í samt, ok spyrja menn, hvat han dreymði. Hann vill eigi segja drauma sína. Nú kemr inn þriðja nóttin ... » (*GS*, 43).

«'Draum dreymði mik,' segir Gísli, 'í fyrri nótt ok svá í nótt, en þó vil ek eigi á kveða, hverr vigit hefir unnit, en á hitt horfir um draumana. Þat dreymði mik inna fyrri nótt, at af einum bæhrökkðisk hoggormr ok hjøggi Véstein til bana. En ina síðari nótt dreymði mik, at vargr rynni af sama bœok biti Véstein til bana. Ok sagða ek því hvárngan drauminn fyrr enn nú, at ek vilda, at hvárrgi réðisk.' Ok þá kvað hann vísu: [...] (ibid., 46).

«Gísli var vitr maðr ok draumamaðr mikill ok berdreymr. [...] Frá því er sagt eitt haust, at Gísli lét illa í svefni nótt eina, þá er hann var á bœAuðar, ok er hann vaknar, spurði hon, hvat hann dreymði. Hann svarar: 'Ek á draumkonar tvær,' sagði hann, 'ok er ǫnnur vel við mik, en ǫnnur segir mér þat nokkut jafnan, er mér þykkir verr en áðr, ok spár mér illt eina. En þat dreymði mik nú, at ek þóttumk ganga at húsi einu eða skála, ok inn þóttumk ek ganga í húsit, ok þar kennda ek marga inni frændr mína ok vini. Þeir sátu við elda ok drukku, ok váru sjau eldarnir, sumir váru mjök brunnir, en sumir sem bjartastir. Þá kom inn draumkona mín in betri ok sagði, at þat merkti aldr minn, hvat ek ætta eptir ólifat, ok hon réð mér þat, meðan ek lifða, at láta leiðask forna sið k nema enga galdra né forneskju ok vera vel við daufan ok haltan ok fátœka ok fáraða. Eigi var draumrinn lengri.' [...] (ibid., 70-73).

«Þegar er várar, ferr Gísli aptr í Geirþjófsfjörð ok má þá eigi lengr vera í brott frá Auði, konu sinnu: svá unnask þau mikit; er nú þar um sumarit á laun ok til þess, er haustar. Ok kemr nú ú þref um draumana, þegar er lengir nóttina, ok kemr nú in verri draumkonan at honum, ok gerask nú svefnfarar harðar, ok segir nú eitt sinn Auði, hvat hann dreymði, er hun spurði eftir,

ok kvað þá vísu: [...] Ok nú segir Gísli, at konan sú in verri kemr opt at honum ok vill jafnan ríða hann blóði ok roðru ok þvá honum í ok lætr sér illiga. Þá kvað hann enn vísu: [...] (ibid., 75-77).

«Svá er sagt, at nú eru eigi meir eptir en tveir vetr þess, er draumkonan sagði hann mundu lifa. Ok er á liðr, er Gísli í Geirþjófsfirði, ok koma aptr draumar hans allir ok harðar svefnfarar, ok kemr nú jafnan at hnum draumkonan sú in verri ok þó hin stundum, in betri. Einhverja nótt er þat enn, at Gísli dreymir, at konan sú in betri kom at honum. Hon sýndisk honum ríða grám hesti ok býðr honum með ser at fara til síns innis, ok þat þekkisk hann. Þau koma nú at húsi einu, því er nær var sem holl væri, ok leiðir hon hann inn í húsit, ok þóttu honum þar vera ok una sér vel, - 'ok skaltu hingat fara, þá er þú andask,' sagði hon, 'ok njóta hér fjár ok farsælu.' Ok nú vaknar hann ok kvað vísur nokkurar, eptir því sem hann dreymði: [...] (ibid., 94-96).

«Liðr svá nú sumarit, at Gísli er í jarðhusum sínum ok er varr um sik, ok ætlar hann nú ekki í brott. Þykkir honum nú fokit vera í öll skjól; nú eru ok liðnir draumavetr hans górvallir. Þar berr enn til einhverja nótt um sumarit, at Gísli lætr illa í svefni. En er hann vaknar, spyr Auðr, hvat hann hefði dreymt. Hann segir, at nú kom at honum draumkonan sú in verri ok mælti svá: 'Nú skal ek því öllu bregða, er in betri draumkonan mælti við þik, ok skal ek þess ráðandi, at þér skal þess ekki at gagni verða, er hon hefir mælt.' Þá kvað Gísli vísu: [...] 'Þat dreymði mik enn,' sagði Gísli, 'at sjá kona kom til mín ok batt á höfuð mitt í blóði ok jós á mik allan, svá at ek varð allblóðugr.' Gísli kvað vísu: [...] (ibid., 102-103).

Nú gerðisk svá mikit um drauma Gísli, at hann gerir svá myrkræddan, at hann þorir hvergi einn saman at vera, ok þegar hann leggr sín augu saman, þá sýnisk honum in sama kona. Þat var enn eina nótt, at Gísli lét raunlitt í svefni. Auðr spurði, hvat fyrir hann bæri. 'Þat dreymði mik,' segir Gísli, 'at menn kæmi at oss ok væri Eyjólfir í för ok margt annarra manna ok hittimsk vér, ok vissu ek, at áburðir urðu með oss. Einn þeira fór fyrstr, grenjandi mjök, ok þóttumk ek höggva hann sundr í miðju, ok þótti mér vera á honum vargs höfuð. Þá sóttu margir at mér; ek þóttumk hafa skjöldinn í hendi mér ok verjask lengi.' Gísli kvað þá vísu: [...] (ibid., 104).

Nú liðr á haustit, ok minnkar ekki draumana, ok heldr er vaxandi gangr at þeim. Þat var eina nótt, er Gísli lét enn illa í svefni. Auðr spurði þá enn, hvat fyrir hann bæri. Gísli kvað vísu: [...] (ibid., 106-107).

«Hann leggsk niðr ok vill vita, ef hann gæti sofit, en þær vaka. Rennr á hann svefnhöfgi, ok dreymir hann, at fuglar kæmi í húsit, er læmingar heita, þeir eru meiri en rjúpkerar ok létu illiliga ok höfðu válkazk í roðru ok blóði. Þá spurði Auðr, hvat hann hafði dreymt. 'Nú váru enn eigi svefnfarar góðar.' Gísli kvað vísu: [...] (ibid., 109-110).

Laxdæla saga

«Ina næstu nótt dreymdi Ólaf, at kona kom at honum; sú var mikill ok reiðuleg. Hon tók til orða: 'Er þér svefns?' Hann kvazk vaka. Konan mælti: 'Þér er svefns, en þó mun fyrir hitt ganga. Son minn hefir þú drepa látit ok látit koma ógörviligan mér til handa, ok fyrir þá sök skaltu eiga at sjá þinn son allblóðgan af mínu tilstilli; skal ek ok þann til velja, er ek veit, at þér er ófalastr.' Síðan hvarf hon á brott. Óláfr vaknaði ok þóttisk sjá svip konunnar. Óláfr þótti mikils um vert drauminn ok segir vinum sínum, ok varð ekki ráðinn, svá at honum líki. Þeir þóttu honum bezt um tala, er þat mæltu, at þat væri draumskrök, er fyrir hann hafði borit.» (*LS*, 84-85)

«Guðrún mælti: 'Dreymt hefir mik mart í vetr, en fjórir eru þeir draumar, er mér afla mikillar áhyggju, en engi maðr hefir þá svá ráðit, at mér líki, ok bið ek þó eigi þess, at þeir sé í vil ráðnir.' Gestr mælti þá: 'Seg þú drauma þína; vera má, at vér gerim af nokkut.' Guðrun segir: 'Úti þóttumk ek vera stödd við læk nokkurn, ok hafða ek krókfald á höfði ok þótti mér illa sama, ok var ek fúsari at breyta faldinum, en margir tölðu um, at ek skylda þat eigi gera. En ek hlýdda ekki á þat, ok greip ek af höfði mér faldinn, ok kastaða ek út á lækinn, – ok var þessi draumr eigi lengri.'

Ok enn mælti Guðrún: 'Þat var upphaf at öðrum draum, at ek þóttumk vera stödd hjá vatni einu; svá þótti mér, sem kominn væri silfrhringr á hönd mér, ok þóttumk ek eiga ok einkarvel sama; þótti mér þat vera allmikil gersemi, ok ætlaða ek lengi at eiga. Ok er mér váru minnstar vánir, þá renndi hringrinn af hendi mér ok á vatnit, ok sá ek hann aldri síðan. Þótti mér sá skaði miklu meiri en ek mætta at glíkendum ráða, þótt ek hefða einum grip týnt. Síðan vaknaða ek.' Gestr svarar þessu einu: 'Era sjá draumr minni.'

Enn mælti Guðrún: 'Sá er inn þriði draumr minn, at ek þóttumk hafa gullhring á hendi, ok þóttumk ek eiga hringinn, ok þótti mér bætr skaðinn, kom mér þat í hug, at ek mynda þessa hrings lengr njóta en ins fyrra; en eigi þótti mér sjá gripr því betr sama, en gull er dýrra en silfr. Síðan þóttumk ek falla ok vilja styðja mik með hendinni, en gullhringrinn mætti steini nokkurumok stökk í tvá hluti, ok þótti mér dreyra ór hlutunum. Þat þótti mér líkara harmi en skaða, er ek þóttumk þá bera eptir; kom mér þá í hug, at brestr hafði verit á hringnum, ok þá er ek hugða at brotunum eptir, þá þóttumk ek sjá fleiri brestina á, ok þótti mér þó, sem heill myndi, ef ek hefða betr til gætt, ok var eigi þessi draumr lengri.' Gestr svarar: 'Ekki fara í þurrð draumarnir.'

Ok enn mælti Guðrún: 'Sá er inn fjórði draumr minn, at ek þóttumk hafa hjálm á höfði af gulli ok mjök gimsteinum settan. Ek þóttumk eiga þá gersemi; en þat þótti mér helzt at, at hann var nokkurs til þungr, því at ek fekk varla valdit, ok bar ek hallt höfuðit, ok gaf ek þó hjálminnum enga sök á því ok ætlaði ekki at lóga honum, en þó steypðisk hann af höfði mér ok út á

Hvammsfjörð, ok eptir þat vaknaða ek. Eru þér nú sagðir draumarnir allir.'

Gestr svarar: 'Glöggfæ ek sét, hvat draumar þessir eru, en mjök mun þér samstaft þykkja, því at ek mun næsta einn veg alla ráða. Böndr mantu eiga fjóra, ok væntir mik, þá er þú ert inum fyrsta gipt, at þat sé þér ekki girndaráð. Þar er þú þóttisk hafa mikinn fald á höfði, ok þótti þér illa sama, þar muntu lítit unna honum, ok þar er þú tókt af höfði þér faldinn ok kastaðir á vatnit, þar muntu ganga frá honum. Því kalla menn á sæ kastat, er maðr lætr eigu sína ok tekr ekki í mót.'

Ok enn mælti Gestr: 'Sá var draumr þinn annarr, at þú þóttisk hafa silfrhring á hendi; þar muntu vera gipt öðrum manni ágætum. Þeim muntu unna mikit ok njóta skamma stund; kemr mér ekki þat at óvörum, þóttú missir hann með drukknun, ok eigi geri ek þann draum lengra.

Sá var inn þriði draumr þinn, at þú þóttisk hafa gullhring á hendi; þar muntu eiga inn þriðja bónda. Ekki mun sá því meira verðr, sem þér þótti sá málmrinn torugætri ok dýrri, en nær er þat mínu hugboði, at í þat mund muni orðit siðaskipti, ok muni sá þinn bóndi hafa tekit við þeim sið, er vér hyggjum, at miklu sé háleitari. En þar er þér þótti hringrinn í sundr stökkva, nokkut af þinni vangeymslu, ok satt blóð koma or hlutunum, þá mun sá þinn bóndi vera veginn; muntu þá þykkjast glöggst sjá þá þverbresti, er á þeim ráðahag hafa verit.'

Ok enn mælti Gestr: 'Sá er inn fjórði draumr þinn, at þú þóttisk hafa hjálm á höfði af gulli ok settan gimsteinum, ok vard þér þungbærr; þar munt þú eiga inn fjórða bónda. Sá mun vera mestr höfðingi ok mun bera heldr oegishjálm yfir þér. Ok þar er þér þótti hann steypask út á Hvammsfjörð, þá man hann þann sama fjörð fyrir hitta á inum efsta degi síns lifs. Geri ek nú þenna draum ekki lengra.' Guðrúnu setti dreyrrauða, meðan draumarnir váru ráðnir; en engi hafði hon orð um, fyrr en Gestr lauk sínu máli. Þá segir Guðrún: 'Hitta myndir þú fegri spár í þessu máli, ef svá væri í hendr þér búit af mér, en haf þökk fyrir, er tú hefir ráðit draumana. En mikit er til at hyggja, ef þetta allt skal eptir ganga.'» (LS, 88-91).

«Um nóttina eptir lét Án illa í svefni, ok var hann vakiðr. Þeir spurðu, hvat hann hefði dreymt. Hann svarar: 'Kona kom at mér, óþekkilig, ok kippði mér á stokk fram. Hon hafði í hendi skálm ok trog í annarri; hon setti fyrir brjóst mér skálmuna ok reist á mér kviðinn allan ok tók á brott innnyflin ok lét koma í staðinn hrís; eptir þat gekk hon út,' segir Án. Þeir Kjartan hlógu mjök at drauminum ok kváðu hann heita skyldu Án hrísmaga; þrifu þeir til hans ok kváðusk leita skyldu, hvárt hrís væri í maganum. Þá mælti Án: 'Eigi þarf at spotta þetta svá mjök; er þat mitt tillag, at Kjartan geri annathvært, at han dvelisk hér lengr, en ef hann vill riða, þá riði hann með meira lið heðan en hingat.' Kjartan mælti: 'Vera kann, at yðr Án hrísmagi mjök merkimáll, þá er hann sitr á tali við yðr um dagana, er yðr þykkir allt sem vitran sé, þat er hann derymir; ok fara mun ek,

sem ek hefi áðr ætlat, fyrir þessum draum.’» (ibid., 149) [...] «Þá fell Án ok hafði han þó barizk um hríð svá, at úti lágu iðrin.» (ibid., 153).

«Þat varð til tíðenda í Sælingsdalstungu þá nótt, er vígit hafði orðit um daginn, at Án settisk upp, er allir hugðu, at dauðr væri. Urðu þeir hræddir, er vökdðu yfir líkanum, ok þótti þetta undr mikit. Þá mælti Án til þeira: 'Ek bið yðr i guðs nafni, at þér hræðizk mik eigi, því at ek hefi lifat ok haft vit mitt allt til þeirar stundar, at rann á mik ómeginshofgi; þá dreymði mik in sama kona ok fyrr, ok þótti mér hon nú taka hrísit ór maganum, en lét koma innyflin í staðinn, ok varð mér gott við þat skipti.' Síðan váru bundin sár þau, er Án hafði, ok varð hann heill ok var síðan kallaðr Án hrísmagi.» (ibid., 155).

«Helgi roeddi um morgininn við smalamann sinn, at hann skyldi fara um skóga í nánd selinu ok hyggja at mannaferðum eða hvat hann sæi til tíðenda; - 'erfitt hafa draumar veitt i nótt.'» (ibid., 186).

«Þat er sagt eitt sinn, at Þorkell sagði Guðrúnu draum sinn: 'Þat dreymði mik,' segir hann, 'at ek þóttumk eiga skegg svá mikit, at toeki um allan Breiðafjörð.' Þorkell bað hana ráða drauminn. Guðrún spurði: 'Hvat ætlar þú þenna draum þýða?' 'Auðsætt þykki mér þat, at þar mun standa ríki mitt um allan Breiðafjörð.' 'Vera má, at svá sé,' segir Guðrún, 'en heldr myndir þú drepa skeggi í Breiðafjörð niðr.'» (ibid., 215).

«Þat er sagt einhverja nótt, at meyna Herðísi dreymði, at kona kæmi at henni; sú var i vefjar-skikkju ok faldin höfuðdúki; ekki sýndisk henni konan sviplig. Hon tók til orða: 'Seg þú þat qmmu þinni, at mér hugnar illa við hana, því at hon bróltir allar nætr á mér ok fellir á mik dropa svá heita, at ek brenn af öll. En því segi ek þér til þessa, at mér líkar til þín nokkuru betr, en þó svífr enn nokkut kynligt yfir þik; en þó mynda ek við þik semja, ef mér þóetti eigi meiri bóta vant, þar sem Guðrún er.' Síðan vaknaði Herðís ok sagði Guðrúnu drauminn. Guðrúnu þótti gøðr fyrirburðrinn. Um morgininn eptir lét Guðrún taka upp fjalar ór kirkjugólfinu, þar sem hon var vön at falla á knébeð; hon lét grafa þar niðr í jörð. Þar fundusk undir bein; þau váru blá ok illilig; þar fannsk ok kinga ok seiðstafr mikill. Þóttusk menn þá vita, at þeir mundi verit hafa vögluleiði nokkut. Váru þau bein fœrð langt i brott, þar sem sízt var manna vegr.» (ibid., 223-224).